电子游戏软件

GAME SOFTWARE



1998

GAME 风景线

5

比酷
Be COOL
我说了算！

流行酷报　穿出都市真我风采



AIR MAX87-97球鞋精品辨识　REEBOK：完全历史手册
CONVERSE:彻底解构。 · 玩具珍品蝙蝠侠 · COOL NEWS

国内第一本完全介绍都市青少年流行服饰的图书。4000多张彩色黑白照片，教你知道什么叫“前卫”，什么叫“流行”，什么叫“酷”！

国际16开本，116面彩页，24面黑白，每本24.99元
1998年5月上旬预定出版

98·5期目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……3

次世代天空

寄生前夜(PS)……12
异度装甲(PS)……17
盗墓者2(PS)……21
武士之刃2(PS)……24
玉茧物语(PS)……26
神秘岛2(SS)……49
超级机器人大战F（完结篇）(SS)……53
极速档案(SS)……55
危机制造者(SS)……56
巴洛克(SS)……57
舞林高手(SS)……58

天堂任鸟飞

口袋恋爱(GB)……27

科普园地

光线枪原理等……41
任天堂改变游戏……42

格斗天书

霸王塾——格斗无责任测试(ARC)……36
RB饿狼传说2～新·来者(ARC)……38

特　稿

业界争霸　谁主沉浮……45

秘技天地

秘技偏方……59

蓦然回首

人间五十年之二十三——织田家……62

目录

闯关族的家

闯关族的家 ……71
龙哥热线 ……76
大墙画廊 ……74

游戏点评

GAME BAR ……77

彩版目录

封面: 浪客剑心
封底: 《樱大战》之真宫寺·樱
封三: 偶像 GENERATION 之陆行鸟
插 1: 《侍魂 SAMURAI SPIRIT》(ARC)
插 2、3: 《生物危机 2》之生化档案(PS)
插 4、5: 《REAL BOUT 饿狼传说 2～新·来者～》(ARC)
插 6、7: 大墙画廊 彩版 VOL.16—凤凰之舞～始动篇～
插 8、9: 插页《侍魂》
插 10、11: 《侍魂·剑客指南》(PS)
插 12: 《口袋战士》(PS、SS)
插 13: 乱舞势力 VOL.11 之《～幕末浪漫～月华的剑士》
插 14、15: 《合金弹头 2》(ARC)
插 16: 朱柯画稿之《春丽的婚礼》

邮购信息

★《'96 下半年合订本》 ·每本 29 元
★《97 增刊》(数量有限,邮购从速) ·每本 24 元
★《格斗天书·3D 版》 ·每本 25 元
★《都市流行·COOL》 ·每本 25.99 元
★《GMAE BOY 特辑》 ·每本 15 元

(以上价格含挂号费 1 元)

★ 97 年杂志全部售完。
98 年杂志每本 6.40 元(邮费免取)。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱" 收款人:发行部 邮编:100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数,字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

购书大派送

凡在杂志社邮购图书的读者免费获赠《大墙读本》一本。汇款时请注明《龙哥热线》或《秘技宝典》(简写成"龙"或"秘"即可)

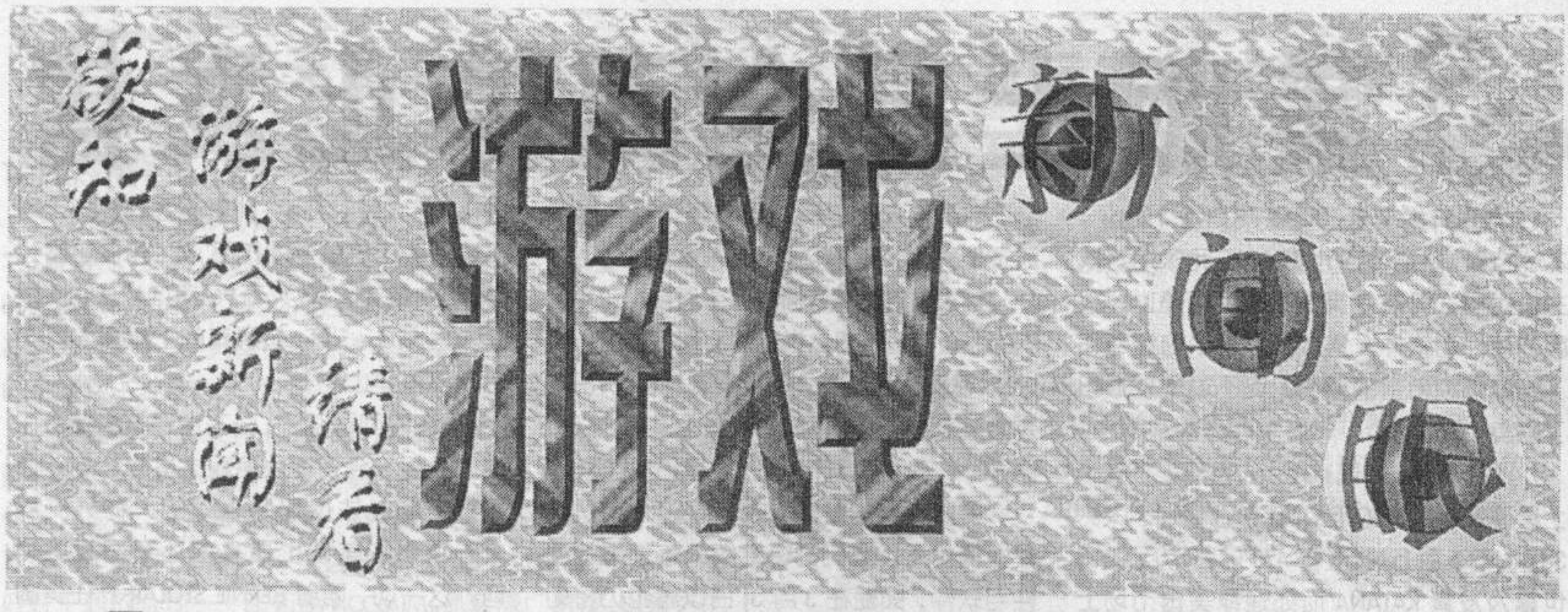
紧急通知:

为发展都市流行文化,创出名牌,回报读者,『都市流行 COOL』将作重大变革。黑白页全部取消,**改为 140 面全彩页,全书无广告,定价不变,仍为 24.99 元。**五月中旬全国面市,现已接受邮购。

比酷,我说了算!

致歉

《'94 合订本》、《'94 典藏本》、《'95 典藏本》、《秘技宝典》、《'96 上半年合订本》、《'97 上半年合订本》、**《'97 下半年合订本》**、《'96 格斗天书》(原版、修订版及**终结版**)、**《'97 秘技宝典》、《世嘉专辑》**均已售完,请勿汇款。



A AMUSEMENT 世嘉加大投资力度 北京再现街机浪潮

本刊讯（记者：KEN） 世嘉的新游戏中心又将在北京开幕，这表明它对中国市场的兴趣正在进一步加大。

世嘉两家新店的地址尚未得到透露，但是可以确定的是都将在市内的百货商场内。其占地面积分别为3550和6780平方米，在国内可谓数一数二（目前上海南梦宫最大的游戏中心占地面积不到2000平方米）。目前也不清楚世嘉将会在这两个分店中投入多少资金，但是可以肯定的是，要填满这么大的两个游戏中心，其投下的力度必然不会小，世嘉亦做了将“不遗余力”的表示。

世嘉表示，由于“中国没有信用危机以及经济混乱爆发的可能，所以建立中国市场对我们来说有着非常重要的意义。世嘉对未来的走势非常看好。”

与世嘉在北京独霸一方相对应的是，世嘉在上海的业务情况仍然不能令人满意，上海南梦宫（NAMCO）仍然在市场上占据了相当大的份额。一位不愿意透露姓名的人士称，“我们目前还没有更好的办法可以解决这一问题。”

据记者了解，SEGA与文化部华瀚国际文化发展公司合资组建的世嘉华瀚文化娱乐有限公司已在国内开设中等规模以上的电子游戏机房20余家。在北京较有影响的是明星，万通，蓝岛，华威；天津亦有金元宝，环球，蔓乐；上海则有陕西南路，食品一店和99大舞台等。该公司近期在青岛推出的新店“嘉世客”营业状况颇佳。据悉，该公司近期还将在北京的华糖洋华堂，庄胜崇光（SOGO），青岛的红星电影院，长春的卓展大厦等地陆续推出新店。

T TOPICS & ETC. 投资方反悔，撤出赞助 梦幻之星计划面临取消

本刊上海消息（记者：KEN） 本刊曾经报道过的、由上海电影制片厂——大顺影视制作公司计划摄制的22集科幻连续剧“梦幻之星”，因投资方的突然撤出而被迫中止拍摄，目前该剧集已陷入完全的停滞状态。

“梦幻之星”是国内第一部尝试结合电视、漫画、VCD、游戏软件等附加商品进行推广的电视剧集，原定今年4月份开拍，女主角为日本艺员富产留美，剧本中的不少构思与电子游戏有着密切的关系。

撤资的主要原因是投资方不能肯定该剧集将获得预算中的利润，同时他们表示，如果摄制组坚持要拍，必须将剧本的背景加以完全的修改，彻底取消科幻剧的构架，把时代背景放置在旧上海时期。而这显然是编剧所不能接受的。

“梦幻之星”的剧本创作者表示，放弃该剧本将是一个非常不明智的行动，他仍然期待着其他资金的介入。另有消息称，如果资金能够尽快到位，摄制组将聘请日本影视明星铃木保奈美为第一女主角，以替换原先确定的富产留美。

T TOPICS & ETC. 游戏软件销量排行 国产游戏位居榜首

本刊讯（记者：苗子） 今天国内游戏软件市场上卖的最好的游戏是什么？它不是各家国内电脑排行榜上永远前列的《仙剑奇侠传》和《命令与征服》，也不是获97年E3大奖的《地下城守护者》，而是一款国产游戏软件《赤壁》。

据制作发行这款游戏的前导公司透露，截止98年4月《赤壁》在国内已经售出超过10万套。其中包括零售超过1.5万套，与整机捆绑销售超过8.5万套。目前在国内销售的正版PC游戏软件中还没有其它产品的销量能达到这一水平。

《赤壁》是前导公司97年6月出品的游戏软件，是其“三国游戏”系列的第二作（首作《官渡》）。在国内除零售外并作为随机软件与康柏、四通、联想等著名品牌的部分PC机型捆绑销售。同年其日文版、韩文版、中文简体版在海外发行。98年1月再次推出游戏性能全面提高并具有网络对战功能的《赤壁》“增强版”。《赤壁》自发行以来在国内获得诸多好评，并在国家信息中心《多媒体世界》杂志社举办的93—97优秀多媒体光盘评测中获得“十佳多媒体光盘”奖。

目前国产游戏的制作水平和海外产品尚有一定差距，提高其技术质量是国内玩家的热切希望也是游戏制作者的努力方向。但在作为国产游戏在销量上获得成功，一方面说明作为文化产品的游戏软件中的文化因素起了重要作用，具有民族文化特点的国产游戏在市场上可以比声光效果更佳的海外产品卖得好。另一方面表现了国内玩家对国产游戏软件的关心支持和行业媒体的热心宣传，国产游戏在玩家心目中站住了脚扎下了根。

在今天的国内游戏软件市场上，越来越多的优秀海外产品被代理进来。当我们沉浸在海外游戏带给我们的愉悦的时候更希望看到自己的游戏产品能在国内叫响，同时期待着不仅在销量上而且在质量上都能达到海外精品相同水准的国产游戏出现。

游戏新闻眼

SCOOP

美版土星全面停止发售

本刊日本专讯（记者：KEN） 据《日本科技新闻》报道，世嘉32位元家用游戏主机土星，已在今年3月底全面停止了美版的硬件和软件发售计划。这个曾经寄托了世嘉满腔希望的系统，终于过早地退出了欧美市场。

《日本科技新闻》表示：世嘉中止美版土星硬软件销售的行动，使自己牺牲了大约3亿6千6百万美元(合470亿日元)。美国世嘉为发售KATANA而处理掉美国市场上的土星存货，大约还要付出100多亿日元。

世嘉同时将考虑重组其在美国的三个部门，以阻止更大的经济损失。所谓的三个部门即为美国世嘉(SOA)、世嘉软件网络(SEGA NETWORK)和世嘉娱乐(SEGA ENTERTAINMENT)。当然，重组工作必然影响到世嘉在美国事业的进程，虽然目前这种影响还不能完全预料到。

但是来自世嘉方面的证实消息，却与日本的报道稍稍不同。世嘉方面称日本的新闻媒体"在翻译上有点出入"。美国世嘉说，日本方面事实上并没有正式为取消土星的计划而制订时间表，在美国市场上，土星仍然存在。

美国世嘉的发言人表示："这一定是翻译上的出入。我们仍将继续销售土星的硬件与软件，即使在3月31日以后也仍将如此。"SOA同时表示，新闻媒体所谓的"重组"，实际上是指今年1月份，世嘉中止了与部分高级管理人员的合同。

从其他方面了解到的情况表明，事实上，到3月底，世嘉已经冻结了土星本体在美国的发售，而软件的发售将会在5月底中止。在此段时间里，世嘉还会向美国市场移植一些比较重要的作品，如"死亡之屋"、"光明力量3"、"救火奇兵"和"AZEL～铁甲龙骑士RPG～"等，但所有的工作在5月31日后都将停止。

现在的问题在于，日本世嘉总部是否在最后关头放弃了中止美版土星的计划？还是以上的说法仅仅是SOA的一种外交辞令？或者在美国土星真的还有回旋的余地？这一切，随着BERNIE STOLAR升任美国世嘉总裁之后，也许很快便会得到回答。

此外需要附加的是，世嘉糟糕的业绩同时也影响到了其控股公司，来自CSK的消息称，该公司已重新制作预算，今年的盈利要求已从原先的142亿日元下降到了现在的70亿日元。

AMUSEMENT

JAMMA年底将在上海举办街机展

本刊讯 全日本娱乐协会(JAMMA)定于1998年12月4日至6日在上海市展览馆举办"全日本娱乐休闲设备展览会"。参展厂商为全日本娱乐协会属下公司约50家，参展设备约1000台，以大中型电子娱乐设备和电子游艺机为主，辅以知识性娱乐性游艺设备，价值约1亿日元，代表日本当今娱乐设备的最高水平。此次展览由全日本娱乐协会和中国文化部华瀚国际文化发展公司联合主办，上海市文化局所属单位上海市文化娱乐业协会和上海国际展览公司承办。

另据消息灵通人士透露，现任世嘉副社长、同时是JAMMA会长的中山隼雄先生，届时将有可能参加此次在上海举办的展览会。关于展览会的情况，请继续留意本刊续报。

EVENT

美国世嘉重组新动作 STOLAR升任SOA总裁

本刊美国专讯（记者：KEN） 美国世嘉的经营长官BERNIE STOLAR已晋升为美国世嘉的总裁，同时他还将担任世嘉北美分布的经营长官。刚刚获得世嘉企业控制大权的入交昭一郎将是对STOLAR唯一负责的上司。

"世嘉的目标是成为全球家用互动式娱乐的领导者，为此所要走的第一步是将合适的人选放在合适的位置上。"入交社长称，"BERNIE的经验和对竞争的驾驭能力将是世嘉在北美获得成功的要素。"

入交昭一郎所谓的"对竞争的驾驭能力"，实质上指的是STOLAR的前一份职业——美国SCE(SONY COMPUTER ENTERTAIMENT)的执行副总裁，索尼PS在美国的成功无疑是STOLAR可以依靠的有力资本，他在协调与第三软件商之间的关系方面有独到之处。尽管他在跳槽世嘉之后仍然未能挽回土星的悲惨命运，但那是早已种下的祸根，STOLAR也是回天乏术，无能为力。

STOLAR目前最紧要的是完成世嘉"妖刀"的推广工作。在这方面，他又会施出怎样的绝招呢？本期的新闻分析对此有独家报道，有兴趣的读者不妨留意。

SOFTWARE

CAPCOM与世嘉完美结合 "妖刀"将移植街霸三代

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 本刊记者从欧洲世嘉了解到的可靠消息称，世嘉新主机KATANA非常幸运地得到了来自CAPCOM的协助。该公司目前最新的街霸系列作：街霸3·二度冲击～巨人之战～(STREET FIGHTER 3·2nd IMPACT～GIANT ATTACK～)将成为世嘉"妖刀"的有力武器。现在该游戏在美国红极一时。

对于世嘉的新主机，CAPCOM已至少与世嘉签订了一个新街机游戏系列的移植计划。这一消息在过去的一段时间里不断被一些媒体所报道，但一直未得到证实。而此次消息是由欧洲世嘉负责该移植计划的主要人士所透露的。

世嘉的KATANA在稍早一些的时候被称为DURAL，但现在得到的情报表明无论是KATANA还是DURAL都只是开发系统的代号，主机的确切名称现在仍然是个谜。KATANA原定于在今年3月20日至22日的东京游戏展上登场，但由于种种原因而暂时停止了该计划。据推测主要的因素在于世嘉不想过早地暴露KATANA的实力，以免遭到土星相同的命运。但业界相信在5月的美国E3展世嘉一定会让该主机亮相。

2个月以前，日本世嘉确认了KATANA将会在98年的晚些时候在日本推出，以前曾经传说的美版早于日版发售的流言不攻自灭。美国世嘉对KATANA的确切消息是会在99年年底前发售，但业界更倾向于99年初的发售计划，因为根本无法想象世嘉会留下整整一年的空档而无动于衷。

T TOPICS & ETC. 任天堂再作惊人之语 绝大多数游戏是垃圾

本刊美国专讯 （记者：KEN） 任天堂最近几年所奉行的“少量精锐”政策，并未给自己带来多大的收益，相反少得可怜的游戏软件则成为了山内先生赖以生存的救命稻草。然而即使在这种情况下，任天堂仍然不改自傲作风，在他们的口中，别人的东西又一次成为了“垃圾”。

美国任天堂长官 HOWARD LINCOLN 在最近回答记者的提问时表示，绝大多数由第三方软件商生产的游戏都是“垃圾”。他说，“显然，维持质量的唯一办法是不要让那些第三方软件公司来制作游戏，如果你非这么做不可，那么就得剔除那些不能好好干活的公司——比如说 ACCLAIM。抓紧原厂游戏、以最好的第三方软件为榜样，是稳固自己阵地唯一有效的方法。”

他另外表示：“我认为公平地说，有一些第三方软件商并没有达到我们所要求的标准。但是我们通过努力使他们最终获得了成功。以 ACCLAIM 为例，这便是一个在开发上态度上发生了重大转变的公司。它开始认识到质量与数量之间的矛盾，并且开始在有限的软件数量上分派必要的资源，以免造成浪费，而且能够最大限度地保证开发的质量。”

任天堂视软件公司为“奴隶”的做法由来已久，早在红白机时代就曾为此与不少大软件商炒到对簿公堂、在世嘉 MD 的紧逼之下，超任在软件策略上稍稍有些宽松，但发展到 N64 时代，任天堂又重新回到了以前的封锁状态。

H HARDWARE 非玩家的钱好赚？万岱挑战任天堂！

本刊日本专讯 （记者：KEN） 已经无路可退、无计可施的万岱，最近又做出一项令人吃惊的举动，它将把全部心血和力量投入到便携式游戏机的研制和开发工作中，力图挑战原本由任天堂 GAME BOY 统一的天下。

《日本科技新闻》的报道称，万岱将于今秋进入便携式游戏市场，它研制的主机将带有高清晰度的黑白液晶显示器，并可接驳网络。与此相对应的是，该主机的尺寸将非常小巧，玩家的口袋存放它将是绰绰有余。而售价方面也很有诱惑力——单价 30 美元（合 220 人民币）左右，并且目前有 20 个软件正在制作之中。

万岱的公共关系部对此未作进一步评价。她说：“我们对《日本科技新闻》的报道没有更多的话可说。事实上，我们确实在发展便携式游戏机，不管最后我们是否把它投入市场，这条道路是一定要走下去的。我们同第三方软件公司已经开始了谈判，并尽量保证使单价控制在 38 美元以内。”

关于推出的确定时间，万岱的公关部称：“我们将考虑在 98 年中推出该主机，因为我们想要与索尼的便携机系统竞争市场，同时它的研制工作现今也已放在‘鸡蛋仔’或‘迷你俄罗斯方块’之上。我们的策略是优先考虑那些迷你游戏的玩家和那些偶尔玩玩游戏的人们。”

尽管任天堂、世嘉和索尼的家用主机都获得了一定的成功，但是销售业绩最好的袖珍游戏机却是 GAME BOY。万岱曾经凭借着一只“小蛋”打遍天下，现在它又要借着这个东风向任天堂讨一杯羹了——但愿这不是愚人节的童话。

S SCOOP 比尔再抛绣球 微软索尼联盟

本刊美国 4 月 7 日特讯（记者：KEN） 微软同索尼于今日宣布了将合作开发可接驳个人电脑网络的家用网络外设的计划，索尼的家用电器——尤其是电视游戏主机——将极有可能成为其中的获益者。

在双方创立一个家用网络系统标准的工作中，分享各自的技术成果将是其中主要的优惠。微软将可以在自己的网络中使用索尼的技术，而索尼将选择 WINDOWS CE 为新一代主机的操作系统。

“现在已经到了个人电脑企业同视听企业握手的时候了，”索尼总裁如是说，“索尼支持……那种融合了个人电脑和 AV 产品双方特点的产品。微软和索尼的合作将打开一个全新的市场。”

索尼并没有对 PS 2 是否选用 WINDOWS CE 为 OS 发表评论，但按照逻辑分析这是很有可能的。另外在前文中也有报道，称索尼正在与微软合作开发适合网络电视的游戏机。

“我希望我们的合作将诞生一个令人激动的产品，并且能够将之运用到电脑和视听娱乐这两个领域之中。”比尔·盖兹说。

微软在早些时候曾经宣布支持世嘉的 KATANA 计划，如今又表示与索尼合作，其意图霸占家用娱乐市场的野心昭然若揭。

H HARDWARE “妖刀”架项，索尼应对而发 联线上网，PS 2 遮遮掩掩

本刊日本专讯 （记者：KEN） 面对世嘉手中无影无踪却又杀气四溢的“妖刀”，索尼也不甘示弱。据接近 PS 开发组的人士透露，PS 2 计划已经着手实施，而 SONY 正在认真考虑该主机与网络电视（WEB TV）的兼容问题。

据称，PS 2 的开发部门目前正与微软公司一起，合作寻求建立网络电视系统的可能性。如果此举得以成功，必然将为未来的电玩事业带来一点微妙的变化。合作无疑是互惠的：索尼未来的主机将会由于可以兼作网页浏览器而大受欢迎，而微软则可籍此为索尼提供更多新的网络用户。

索尼方面目前没有承认，也没有否认有关 PS 2 同网络电视的兼容问题。

E EVENT 世嘉 PC 游戏抢滩登陆 前导公司得到国内代理

本刊讯（记者：苗子） 继街机和家用主机“土星”分别在国内找到了“姑爷”之后，世嘉终于在国内找到了该公司的另一个“乖乖女”——PC 游戏产品的“乘龙快婿”。

很早就听说世嘉要找 PC 游戏的代理人，最近世嘉终于将多款 PC 移植游戏软件交给前导公司代理。首批包括《VR 特警》、《世嘉拉力》、《梦游美国》和《索尼克合集》4 款游戏，预计在今年 5 月国内上市。

虽然这批游戏已经稍嫌过时，但此次代理合作标志着世嘉 PC 游戏产品正式进入中国 PC 软件市场，相信这仅仅是一个开始。在不久的将来国内的 PC 玩家也将会玩到众多有名的世嘉游戏，富有明丽画面和爽快游戏性的街机游戏将会为其带来别具一格的感受。

H HARDWARE 世嘉全新底板将诞生

本刊日本专讯（记者：KEN） 名为NAOMI、采用POWER VR处理器的世嘉新街机底板与日前诞生，世嘉的种种行为表明，此块底板将极有可能是改良换代的ST－V，也就是妖刀与街机的互换底板。

POWER VR早些时候宣布它的街机系统将很快投入实用，消息灵通人士表示，世嘉很快将会用这块底板来代替目前如日中天的MODEL 3。

据世嘉内部正在开发NAOMI软件的人士透露，此块底板的实力远在MODEL3之上，每秒处理多边形的能力超过1000万个，解析度比MODEL 3更高，但成本却仅为MODEL 3的几分之一。该底板也采用POWER VR 2为3D处理器，与KATANA相同。这不得不使人想到与世嘉妖刀的互换性，但是显然NAOMI的性能要比ST－V高得多。

消息还称，NAOMI的实用版中至少要并联4个3D处理器，并且将充分发挥每个处理器的功能。现在哪个游戏将成为NAOMI的第一作尚不得而知，但是据称该底板有把握在今年的美国E3展上亮相。

价格上的优势使得NAOMI具有更强大的竞争力。MODEL 3之所以不能在美国流行，其主要的原因就是过高的价格使人望而却步。相比之下，NAMCO的SYSTEM 11、12以及22，具有较高的价格性能比，能够占得一席之地也是可以理解的。如果NAOMI真的可以投入实际运用的花，定将使世嘉获得更大的收益。

对NAOMI的详细情况POWER VR未作任何评价，世嘉对此也拒绝表态。

T TOPICS & ETC. 口袋终于打开 妖怪重见天日

本刊日本专讯（记者：KEN） 改变自同名游戏、在去年12月6日闹得日本500多名儿童观众爆发癫痫的动画连续剧“口袋妖怪”（TV版），在删减了700多个镜头之后终于能够重新登场。

重新修改剧本的时候，制作商受到了严格的检查。同时，一份有关4个月之前这场灾难原因的报告，也很快完成了。据称导致混乱的主要原因是反复交替闪烁的红色与黄色，动画片制作商已经保证今后将把这种画面降低到最小的限度。

东京电视台计划在4月16日重播“口袋妖怪”，这一天也正是全日本放送协会发表调查公报，表示吸取经验教训的时候。

S SOFTWARE 在经历『死或生』后重振雄风 TECMO将开发MODEL 3游戏

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉的MODEL 3底板很快将迎来第一个第三方软件开发商，TECMO以“死或生”的实绩，表明了它加入的决心。

据来自TECMO东京总部的消息称，公司的程式设计队伍正在努力开发新的游戏，其中包括GALLOP RACER 2、MONSTER RANCHER 2等，此外另一个重要的开发任务是试验MODEL 3底板的能力，看一看这三层楼（指MODEL 3庞大的3层底板）的怪物究竟强到何种程度。

TEMCO的发言人确认了将维持MODEL 2时代同世嘉的关系。当被询问到目前是否有游戏已经在开发中的时候，发言人称开发组现今只是在进行试验工作，并未着手新软件的开发。当然从逻辑上和MODEL 3的表现来说，推出新作品只是早晚的问题，而且通常很多的游戏在宣布之前就已经开始制作了。

从PS版“DOA”来看，TECMO显然已有了一些制作2代作品的思想和概念。毫无疑问，这个作品的续集肯定将会在MODEL 3上正式推出。

E EVENT 江山易改，本性难移 64DD拒绝美国E3展

本刊美国专讯（记者：KEN） 任天堂将竭尽所能地展示N64的优秀软件，但是已宣布延期发售的64DD将不会出现在E3展上。

任何一位玩家都不会忘记任天堂当初对他们的承诺，但是这个号称将开游戏史之先河的系统，却一再地宣布延期发售。6个月以前，任天堂曾经保证玩家将会在今年的E3展上看到这个传说中的神秘角色，但是玩家的希望将又一次的落空。

来自消息灵通人士的情报称，任天堂不打算把64DD作为此届E3展的展品，原因是多方面的——“任何事都有可能发生。现在，任天堂的主要目标是如何销售那些优秀的N64游戏，而不是64DD”。这种托辞玩家已经听了多次，64DD的延期其实另有隐情。据分析，软件制作商的缺乏信心是导致64DD的开发工作一再拖延的主要原因——“塞尔达传说”从64DD版改为目前的卡带版无疑是最好的证明。缺少软件的支持，主机的发售自然是一句空话。

任天堂曾经一度将超任的CD ROM系统渲染得如同神话，最后的结果却是导致了索尼PS的诞生。64DD是否会重蹈覆辙，实在令人担心。



▲虽然TECMO已经颇显老态，但谁能否认其实力呢？

新闻分析

妖刀既出天下太平？——评世嘉的新战略

特约记者：KEN

尽管有些人不太愿意，有关世嘉“妖刀”的消息仍然已成为目前最引人的话题；尽管有些人不太高兴，有关世嘉“妖刀”的新闻仍然已成为目前最热的炒作对象。这已是无争的事实。

问题是，在各大媒体对妖刀投下关注的一瞥时，却总也改不了旧时的毛病：时常把讨论的焦点往主机的性能方面引，仿佛不争出一个所以然来，世嘉便不能在新的战役中获胜似的。这实在是一个天大的误解。

追究每秒5400万个多边形是否言之有据，到还不如费点精神研究一下世嘉将要采用的新战略。依笔者的愚见，这才是新一轮主机战役的关键。

对土星存在的问题，世嘉的新主人入交昭一郎最近有一段切入痛疾的评语：“美国世嘉最大的失误是SOA深信美国市场的运作原则与日本完全相同。我们以为尽管在销售硬件上亏了本，但可以在软件上赚回来。可惜这种做法在日本是可行的，在美国却完全无用。”此言可谓一针见血。

世嘉以老大自尊、自以为是的毛病，最终断送了土星的前程。事实上，就算土星具有每秒500万个多边形的处理能力，以这种态度应战也是好不了的。前有NEO·GEO，后有N64，例子多得很。

入交又说到：“我们在库存产品数量的调整方面也犯了错误。对于第三方软件公司的协助我们也不够在意。”但是他保证世嘉的新主机将不会放弃美国的家用游戏市场，“美国市场现在对我们来说是困难的时期，不过我们会在失败中吸取经验教训。我肯定只要我们拥有优秀的产品，就能够在美国市场上生存下去。”

社长的话令人看到一点新的东西，那就是世嘉终于开始重视同第三方软件商之间的关系。软件反映出玩家的欲望和需求，只有得到软件设计商的强力支持，游戏主机才有生命力。世嘉之所以煞费苦心地把SCE的STOLAR招募到自己麾下，其中就有发展同其他软件商关系这个原因。

而对一片狼藉的STOLAR，到底打算采取什么方法来拯救世嘉呢？

“首先以强有力的形式推出主机，然后广邀第三方软件商加盟；第二点便是要加强零售的力度，保证流通渠道的畅通。”STOLAR说，“第三点就是要加强与边缘用户的练习与交流，确保推出受他们欢迎的东西。”

显而易见，STOLAR带来了PS获得胜利的那一套方法，而这正是世嘉以前所缺乏的。

“我一直坚信世嘉有能力和资本在电视娱乐平台的市场上占据一定的份额。我们拥有世界上最大、同时也是最具有创造力的软件设计队伍，和一大批最受欢迎的电视主角以及相关产品，世嘉的品牌优势也足以倾倒众生。”STOLAR在谈到世嘉未来的发展时充满信心，“我们准备把焦点放到如何更好地利用世嘉的核心力量，以使我们能够更好地与软件拍挡、零售商及用户们合作，最终将获得全胜。”

三次主机竞争的学费不是白交的。入交和STOLAR显然已对世嘉的未来走势做好了匡算，他们的战略思想再清楚不过了：以自己最大的能力，设计一块功能强劲（以目前MODEL 3为基础）、开发系统简易的新底板，尽最大可能联合各大软件商，以诱人的优惠措施吸引他们的加盟。同时推出自己设计的充满魅力的游戏，从而达到一统家用游戏主机天下的目的。“妖刀”就是他们实现这一理想的锐利武器。

显然，世嘉这次不但是有备而来，更是小心谨慎，一举一动都经过了反复的考虑。这一击的实力不可小窥。

但是，“妖刀一出，天下太平”的想法却是绝对不现实的。索尼并不是木头疙瘩，也不是不知道世嘉的那些花花肠子，他们也同样在思考着对付世嘉妖刀的方法。而且敌明我暗，世嘉越咋呼，对索尼便更有利。

花心的微软又找到了索尼，这突如其来的举动令世嘉打翻了醋坛子。其实以PS目前的业绩，微软绝对是没有可能为了KATANA而放弃一片树林的，和索尼的合作是早晚的事。比尔·盖兹的本意，就是希望这两家世界上最强大的电玩企业使用自己的WINDOWS CE系统，从而达到以软件征服娱乐世界的目的，至于因此而付出的那些技术专利，相比之下就是蝇头小利了。对于索尼来说这绝对是天降的好事，而对世嘉来说，就得再费些功夫思量对策。这时，世嘉决不希望看到的就是当初一直吵吵着要做的统一游戏格式，然而大家都采用同一开发系统所带来的同化危险已经迫在眉睫了。

世嘉的妖刀已经挥起，正如箭在弦上，不得不发，收回已没有可能。这一刀能否取胜，就得看它接下去如何变化了。

游戏新闻眼

来自美国的新闻及特报

本刊特约驻美记者:叶展

SCOOP 新春万物惊蛰,公司忙 98 年业界三大盛会在即

随着夏季的到来,游戏业界一年一度的各式展览和会议也临近了。它们分别为五月四日至八日在加州长滩举行的电子游戏开发人员大会(Computer Game Developers Conference),五月二十七日到三十日在佐治亚州亚特兰大举办的电子娱乐展(Electronic Entertainment Expo,简称 E3)和 7 月十九日到二十三日在佛罗里达奥兰多市举办的计算机图形学及交互技术会议(Siggraph 98)。这三个展览各有侧重,属于不同层面。电子游戏开发人员大会完全针对专业游戏开发设计者,偏重于技术,这种技术不是计算机底层技术,而属于应用层面。大会上有各种讲座,论坛,内容围绕着游戏整体设计,开发管理,编程技术,美术音效等各方面。这个大会实际上是应用技术会议。而电子娱乐展则是商业展览,侧重商业和市场,给人以整个游戏产业的整体信息。参展者和参加者也更为广泛。展览和讲座的内容也侧重于大的方面,如业届趋势,市场策略,发行与销售,公司组织与财政问题等等,技术问题只占一小方面。计算机图形学及交互技术会议则纯粹是计算机底层技术会议,其内容包括计算机三维图形技术,动画,人机交互技术等。与会者多为有开发能力的大公司和各大学。这个会议表面上看与游戏联系不大,但实际上由于计算机三维图形在游戏业的广泛应用,这个会议越来越受到游戏业大公司的重视,因为游戏开发的应用技术都是建立在计算机底层技术之上的,通过这个会议各大公司都希望将最新的技术应用到自己的产品中,从而获得竞争优势。

届时记者将赴亚特兰大采访 E3 展,并做实时报道。敬请另外两个展览由于和期末考试冲突,只好割爱了,不过也将根据会议举办者寄来的资料做一些报道。

SOFTWARE 微软的最新讯息令人吃惊,不是 W98 是 NT? WINDOWS NT 将成为 PC 上首要的游戏平台!

在过去,由于速度和兼容性的原因,WINDOWS NT 对游戏业来说是一个无足轻重的操作系统,为 NT 开发的游戏寥寥无几。但在最近的 MICROSOFT DIRECT X 开发会议上,微软这个软件巨人对与会的硬软件开发商们发出了明确的讯息:"是开始支持 NT 的时候了,因为 NT 才是我们操作系统战略的未来"。微软已经准备正式推出 DIRECT X 6 作为 PC 上游戏开发的首要软件工具。同时也宣布新版本的 NT 5.0 将会支持 DIRECT X 6,DIRECT X 6 将作为 NT5.0 的一个重要的组成部分。所有这些越来越使人相信微软会在 1999 年将他们 PC 操作系统的战略重点转移到 NT 上,并将其作为首要的游戏平台。

DIRECT X 项目负责人 Kevin 坦承迄今为止 NT 还不是一个能令人接受的游戏平台。NT 缺乏图形加速器的支持,过于强调安全性。但同时,Kevin 认为这些方面的问题将会被很快克服。在此次的会议展示上,微软的个人及商用系统部高级总裁 Jim 说:"NT 对一般的程序员来说还是太复杂,我们正努力使 NT 的接口更简单而高效。"微软表示要加速促进游戏及相关业界开发人员对 NT 的认识和支持,特别是在硬件加速器领域。会议上同时强调了在现阶段 NT 作为 WIN95 游戏的开发平台的重要性,目前许多 WIN95 游戏都是在 NT 下开发测试的。NT 做为开发平台确实较 WIN95 更稳定和可靠。将 DIRECT X 6 集成在新版本 NT 下,就是使 NT 成为游戏开发平台最重要的努力之一。微软希望通过硬软件厂商的支持,使 NT 走出目前在游戏方面的弱势。但人们的普遍疑问是:为什么要将 NT 作为游戏平台,而不是 WINDOWS 95 的换代产品——将于今年年底发售的 WINDOWS 98? NT 本来不属于这个领域的。

分析家们相信:NT 在微软操作系统战略中占有越来越重要的地位。虽然在 98 年微软将推出 WINDOWS 98,但这可能只是一个过渡性产品。最迟到 1999 年以前,微软会将 NT 做为 PC(尤其是个人用户)的首要操作系统。因此,微软在现在就必须着力使 NT 得到硬软件厂商的广泛支持,并改善其性能,使其能够胜任此一角色。NT 在商用领域表现不错,但在个人娱乐软件方面迄今表现乏力,为说服 PC 用户和开发人员顺利从 WIN9X 系列升级到 NT,微软希望未雨绸缪,在游戏软件开发方面先做好准备。当然游戏开发人员对这一讯息反应不一,有的已开始抓紧进行 NT 下的技术积累,有的也并不以为然。其结果如何,大家都在拭目以待。

★销量突破 300 万大关的“FF7”近日在 12 万多日本电玩迷参加评选的’97 CESA(电脑娱乐软件协会)大赏中获得大奖，同时还获得剧情及音乐奖。

★PS 版“生化危机 2”击败 N64 的“黄金眼 007”而获得 1月份世界最畅销游戏冠军的头衔，这个游戏单单在美国就销售了超过 100 万份，全世界销量更已超过 300 万份。而 CAPCOM 为此所做的所有宣传费用为 500 万美元。

★世嘉 SS 在有心无力的情况下，仍然准备移植一个被称为“蒸汽崩克”(STEAM PUNK)的 RPG 游戏，不知内中埋的什么药。

★CAPCOM 最近已经正式宣布将推出一份新作：全新的以 3D 为基础制作的“洛克人传奇”，以纪念洛克人诞生 10 周年和累计超过 100 万份的销量。

★世嘉的内部人士最近透露出已经在招募新人加盟的消息，据悉这些新人将是开发“妖刀”的新生力量，而且有一些耳熟能详的业界奇才也在被招募的行列之中。

★有消息传说世嘉将推出一个以索尼克为主角的赌博游戏，但是 SOA 很快否认了这一谣传。美国世嘉表示，“索尼克一直是，也将永远是健康和文明的形象”。

★莎拉·布兰特和她的伙伴们成为了美国史密斯·奥尼安学院的永久展览品。院长表示世嘉 VF 的创举是给人类文明和文化带来的一个值得纪念的冲击。

★ASCII 从美国人手中买下了宠物游戏“PETZ”的移植权，这意味着日版的电脑上可以出现小猫和小狗了。

★在完成制作“寄生前夜”之后，洛杉矶的美国分部被解散。据说解散的原因是“等待下一个制作目标”，但是史克威尔的发言人却表示连他们自己也“不知道何时会有下一个目标”。下岗的员工中有极少一部分被美国史克威尔“内部消化”了，但更多的只有在家里待业。

★任天堂再次宣布其 64 位元主机磁碟系统——64DD 延期发售，这已是该主机第三次宣布延期了，64DD 最早的预定发售日是在 96 年底。

★在此届 E3 展上，CAPCOM 可能将会推出 STREET FIGHTER ALPHA 3，以及 STREET FIGHTER EX 2 的演示版。据称 SFA 3 最快会于今年秋天在日本推出。

★尽管已经推出了 64 位元主机，但 SNK 仍然声称要把主要精力放在 16 位元的机皇身上。据说“METAL SLUG 2”和“REAL BOUT 饿狼传说 2”都已经在开发之中。

★ST－V 底板制作的“DYNAMITE DECO”(暴烈刑事)受到了玩家的一致好评，现在世嘉将其 2 代放在 MODEL 2 上推出，其的进步显而易见。据说试玩者的评价是“一个真正的动作游戏”。

★“SEGA RALLY 2”即将在 MODEL 3 STEP 2 上推出，其演示版在美国街机展上推出时，效果震撼全场，被普遍评价为“史上最强的赛车游戏”。

★南梦宫的“千钧一发 2”(TIME CRISIS 2)即将在 SUPER SYSTEM 22 上推出，根据其一代的情况来看，PS 是很难再有份移植了。

★索尼声称将在 PS 上推出一个爬山的模拟类游戏，这是它在体育领域的一个新尝试。

★有未经证实的消息称 KONAMI 已经得到了世嘉妖刀的开发平台，“幻想水浒传”和“恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲”的续集都将在 KATANA 上推出。

★ROAD RASH 3D(一路狂飙 3D)将在 N64 上推出，但是却变成了独立制作人 DON TRAEGER 的作品，看来这个 ROAD RUSH 的创始人已经脱离了 EA 的束缚。

重要新作预定发售情况表

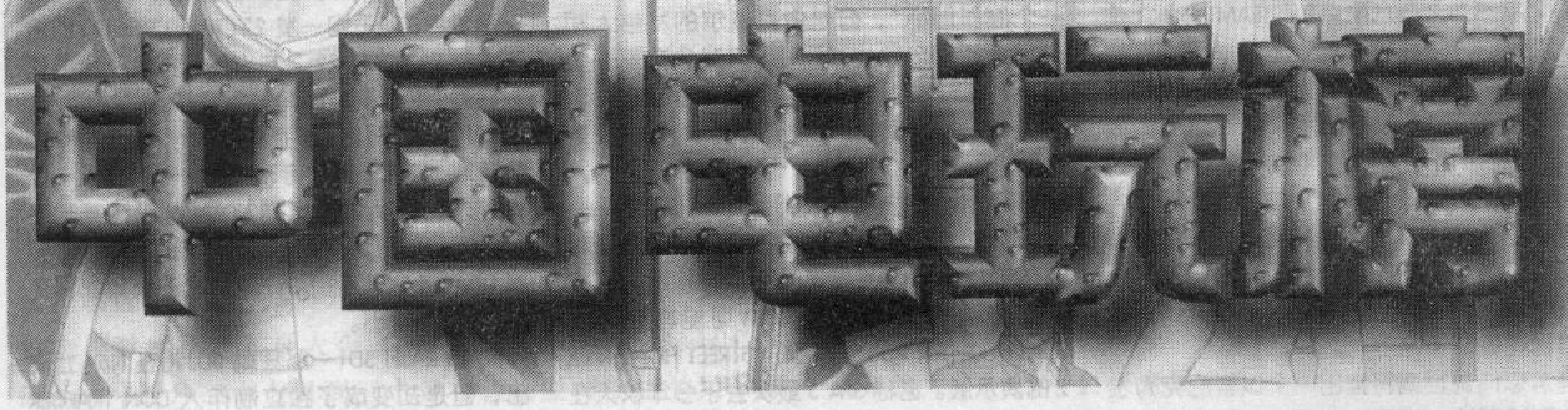
	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	职业棒球·热斗谜题运动场	プロ野球·热斗ぱずるスタジアム	COCONUTS JAPAN	PUZ		5月7日
	世界联盟足球	ワールドリ－グサッカ－	COCONUTS JAPAN	SPG		5月7日
	雷霆力量 5·完美的系统	THUNDER FORCE 5·PERFECT SYSTEM	TECHNO SOFT	STG		5月12日
	牛仔比博普	COWBOY BEBOP	BANDAI	3D－STG		5月14日
	躲避球	ドッチ DE ボ－ル	YOU MEDIA	SPG		5月14日
	偷来的歌	STOLEN SONG	SCEI	节奏吉他	2CD、VPICK 同捆	5月21日
	暴烈拳击	タイナマイトボクシング	VICTOR SOFT	SPG		5月21日
	殖民战争	COLONY WARS	ARTDINK	3D－STG	2CD	5月28日
	露娜·银色之星物语	ルナ·シルバ－スタ－スト－リ－	角川书店	RPG		5月28日
	银河英雄传说	银河英雄传说	德间书店	SLG		5月28日
	恐怖厨房	キッチンぱにっく	PANSER SOFTWARE	ACT		5月28日
	惑星攻机队·小猫	惑星攻机队りとるキャッツ	FAMILY SOFT	SLG	育成	5月28日
	妄想狂逃脱	PARANOIA SCAPE	MACHIDA	3D－TAB		5月28日
	97 格斗之王	THE KING OF FIGHTERS ’97	SNK	FTG		5月
	撞球“台球至尊”	撞球“ビリヤ－ド マスタ－”	讲谈社	TAB		5月
	高山速降滑雪	DOWNHILL SNOW	PACK IN VIDEO	SPG		5月
	拳手(暂定名)	フロッガ－(假题)	HASP JAPAN	ACT		5月
	英雄们的传说 1&2·英雄传说	THE LENGEND OF HEROES 1&2·英雄传说	GMF	RPG		5月
	最强的围棋	最强の围棋	伊藤忠商事	TAB		5月
	守护兽召唤	GUARDIAN RECALL	XING	S·RPG	2CD	5月
	FIFA·通向世界杯之路	FIFA ROAD TO WORLDCUP 98	ELECTRONIC ARTS	SPG		5月
	完美的高尔夫 2	PERFECT GOLF 2	SETA	SPG		5月
	炎之料理人·烹饪斗士 好	炎の料理人·クッキングファイタ－ 好	日本一 SOFTWARE	ACT		5月
	非凡的跳跃者	ミラクルジャンパ－ス	BANDAI	3D－ACT		5月
	爱情疗法	LOVE THERAPY	B FACTORY	ETC		5月
	玛丽的工作室·加强版～沙皇布尔格的炼金术士～	マリ－のアトリエ·PLUS～ザ－ルブルグの炼金术士～	GUST	RPG		6月4日
	从 T 开始的故事	Tから始まる物语	JALECO	A·AVG		6月4日
	危机都市	CRISIS CITY	TAKARA	3D－ACT		6月4日

	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
SEGA SATURN	温柔枪骑兵·增援部队	メルティランサ－·RE—INFORCE	IMAGINEER	SLG	3CD	5月7日
	温柔枪骑兵·增援部队(初回限定版)	メルティランサ－·RE—INFORCE(初回限定版)	IMAGINEER	SLG	4CD	5月7日
	巴洛克	バロック	STING	RPG		5月14日
	恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲	恶魔城ドラキュラ X·月下的夜想曲	KONAMI	ACT		5月21日
	獠牙之影	SHADOWS OF THE TUSK	HUDSON	SLG	对应 MODEM	5月21日
	美少女梦工场·梦幻精灵	プリンセスメ－カ－·ゆめみる妖精	GAINAX	SLG	育成	5月28日
	格兰蒂亚～数码博物馆～	グランディア～デジタルミュ－ジアム～	GAME ARTS & ESP	ETC		5月28日
	少女革命台·曾经革命嬉闹物语	少女革命ウテナ·いつか革命ちれる物语	SEGA	AVG	2CD	5月28日
	GT 24	GT 24	JALECO	RAC		5月28日
	电气机车前进!	电车で GO!	TAITO	SLG		5月28日
	狩猎精灵的家伙们 2	エルフを狩るモノたち 2	ALTRON	AVG		5月
	代码 R	CODE R	QUEET DET	RAC＋AVG		5月
	X2 计划	PROJECT X2	COCONUTS JAPAN	STG		6月4日

每月都有中奖机会、每年都有大奖的中国第一个电视游戏排行榜

“排行榜外传”

“中国电玩榜”自从3月2日收到第一张选票，至4月14日，总共收到有效选票7000张。玩友们所选出的游戏总共1381种，其中包括：SS游戏276种，计7405票；ARC游戏218种，计8000票；PS游戏213种，计7357票；FC游戏203种，计2502票；MD游戏183种，计3814票；SFC游戏157种，计1697票；GB游戏109种，计2393票；N64游戏22种，计166票；总票数合计33334票。



本期“中国电玩榜”统计时间为98年3月16日～4月14日，这期间共收到有效选票4813票。

次世代家用机游戏当月排行榜（本榜包括SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机2（PS、CAPCOM、AVG）	1459
2	2	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	996
3	3	最终幻想7（PS、SQUARE、RPG）	944
4	4	樱大战（SS、SEGA、AVG+SLG）	727
5	5	光明力量Ⅲ 剧本1·王都的巨神（SS、SONIC、RPG）	469
6	6	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	410
7	新	'97格斗之王（SS、SNK、FTG）	287
8	7	超级机器人大战F（SS、BANPRESTO、S·RPG）	264
9	8	X超人对街霸（SS、CAPCOM、FTG）	237
10	10	生物危机（PS、CAPCOM、AVG）	219

日本家用机游戏月间销售排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	销量（总计销量）
GT赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	193180（1671817）
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、98.2.11）	169794（795140）
生物危机2（PS、CAPCOM、AVG、98.1.29）	162020（2004516）
武士之刃2（PS、SQUARE、ACT、98.3.12）	160187（160187）
天诛（PS、SCEI、ACT、98.2.26）	142962（142962）
EVE·THE LOST ONE（SS、C'SWARE、AVG、98.3.12）	124892（124892）
V6计划（PS、JOHNNY & ASSOCIATES、SLG、98.2.26）	112126（112126）
得胜海报3（PS、KOEI、SLG、98.2.26）	108214（108214）
Q版赛车3（PS、TAKARA、RAC、98.2.19）	89923（173528）
恸哭 之后…（SS、DATA EAST、AVG、98.2.26）	89788（89788）

次世代家用机游戏累计排行榜（本榜包括SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机2（PS、CAPCOM、AVG）	1912
2	2	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	1346
3	3	最终幻想7（PS、SQUARE、RPG）	1198
4	4	樱大战（SS、SEGA、AVG+SLG）	974
5	5	光明力量Ⅲ 剧本1·王都的巨神（SS、SONIC、RPG）	610
6	6	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	537
7	7	超级机器人大战F（SS、BANPRESTO、S·RPG）	357
8	8	X超人对街霸（SS、CAPCOM、FTG）	328
9	新	'97格斗之王（SS、SNK、FTG）	302
10	10	生物危机（PS、CAPCOM、AVG）	300

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
生物危机2（PS、CAPCOM、AVG、98.1.29）	4030
最终幻想7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	2996
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、97.2.11）	1876
樱大战（SS、SEGA、AVG+SLG、96.9.27）	1679
格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18）	1659
GT赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	1458
街（SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22）	1246
宿命传说（PS、NAMCO、RPG、97.12.23）	1198
德贝赛马（PS、ASCII、SLG、97.7.17）	970
心跳纪念品·永伴你身边（PS、KONAMI、SLG、）	911

次世代以前家用机游戏当月排行榜（本榜包括FC、GB、SFC、MD）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿（GB、NINTENDO、RPG）	714
2	2	兰古瑞萨Ⅱ（MD、MASYA、S·RPG）	394
3	3	大航海时代Ⅱ（MD、KOEI、SLG）	365
4	5	三国志2·霸王的大陆（FC、NAMCO、SLG）	321
5	4	第二次超级机器人大战G（GB、BANPRESTO、S·RPG）	306
6	9	热斗'96格斗之王（GB、TAKARA、FTG）	265
7	8	雷神传说·光之继承者（MD、SEGA、A·RPG）	251
8	10	幽·游·白书～魔强统一战（MD、TREASURE、FTG）	248
9	7	火炎之纹章·圣战的系谱（SFC、NINTENDO、S·RPG）	223
10	新	吞食天地2·诸葛孔明传（FC、CAPCOM、RPG）	191

日本家用机游戏新作期待排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	期待度
勇者斗恶龙7（PS、ENIX、RPG、未定）	2798
樱大战2·望君珍重（SS、SEGA、SLG+AVG、已于4.4发售）	1728
口袋妖怪·金（银）（GB、NINTENDO、RPG、未定）	1118
超级机器人大战F·完结篇（SS、BANPRESTO、S·RPG、预定4.23）	1071
塞尔达传说64·时之笛（N64、NINTENDO、A·RPG、卡带版预定4月、64DD版未定）	928
心跳纪念品2（暂称）（PS、KONAMI、SLG、未定）	747
恶魔救世主（SS、CAPCOM、FTG、预定4.16）	710
勇敢的剑客·武藏传（PS、SQUARE、A·RPG、预定98年夏）	604
MOTHER 3·奇怪生物之森（64DD专用、NINTENDO、RPG、未定）	588
星海传说·第二个故事（PS、ENIX、RPG、预定98年夏）	562

次世代以前家用机游戏累计排行榜(本榜包括 FC、GB、SFC、MD)			
序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	954
2	2	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASYA、S·RPG)	481
3	3	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	447
4	5	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	399
5	4	第二次超级机器人大战 G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	384
6	9	热斗'96 格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	321
7	7	幽·游·白书~魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	310
7	8	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	310
9	10	火炎之纹章·圣战的系谱 (SFC、NINTENDO、S·RPG)	266
10	新	吞食天地 2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	233

日本家用机游戏年度累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想Ⅶ (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	9441
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	5520
樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG、96.9.27)	4176
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16)	4148
宿命传说 (PS、NAMCO、RPG、97.12.23)	3481
恶魔召唤师·灵魂黑客 (SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	3354
GT 赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	3092
德贝赛马 (PS、ASCII、SLG、97.7.17)	2763
超级机器人大战 F (SS、BANPRESTO、S·RPG、97.9.25)	2509
陆行鸟之不思议的迷宫 (PS、SQUARE、RPG、97.12.23)	2363

街机游戏当月排行榜(本榜对应所有的街机游戏)			
序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1365
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	597
3	4	'96 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	373
4	7	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	288
5	5	VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	275
6	3	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	265
7	8	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	241
8	9	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	212
9	10	'95 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	203
10	新	街头霸王 ZERO 2 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	198

日本街机游戏月间排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	121234
铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	41037
VR 射手 2 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	35938
漫画英雄对卡普空·超级英雄们的激突 (CPS 3、CAPCOM、FTG)	22192
电脑战机 VIRTUA ON (MODEL 2、SEGA AM3、3D-ACT)	21275
新日本职业摔角联盟·斗魂烈传 3~街机版 (SYSTEM 12、NAMCO、SPG)	18126
GET BASS (MODEL 3、SEGA AM1、SLG)	15880
死亡之屋 (MODEL 2、SEGA AM1、光枪)	14711
幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	13226
哈雷·戴维森与洛杉矶骑士 (MODEL 3 STEP 2、SEGA AM1、RAC)	12236

街机游戏累计排行榜(本榜对应所有的街机游戏)			
序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1697
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	756
3	4	'96 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	479
4	3	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	383
5	5	VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D—FTG)	363
6	7	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	361
7	8	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D—FTG)	311
8	9	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	282
9	6	街头霸王Ⅲ·二度冲击 巨人之战 (CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	266
10	新	街头霸王 ZERO 2 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	253

美国家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
耀西物语 (N64、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
TRIPLE PLAY 99 (PS、ELECTRONIC ARTS、SPG)
NBA SHOOTOUT (PS、SCE OF AMERICA、SPG)
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)
血腥咆哮 (PS、HUDSON & SCE OF AMERICA、3D-FTG)
黄金眼 007 (N64、NINTENDO OF AMERICA、STG)
最终幻想·战略版 (PS、SQUARE & SCE OF AMERICA、S·RPG)
WCW NITRO (PS、THQ、ACT)
GEX ENTER THE GECKO (PS、MIDWAY、ACT)
VR 职业摔角联盟 64 (N64、THQ、ACT)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 98 年 3 月 27 日的 484 号~4 月 17 日的 487 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 98 年 2 月 23 日~98 年 3 月 25 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 2 月 26 日~3 月 25 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 3 月 19 日~3 月 25 日。

本期参与"中国电玩榜"的 70 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出,本期奖品为精美画册"泰坦尼克"和"超级现代武器"各一册。凡参加"中国电玩榜",均可能得到每月不同的纪念奖品,更有可能获得年度的大奖。



安徽安庆	李贝	甘肃兰州	林浩	河北保定	孙硕	湖北天门	刘义伟	辽宁鞍山	张岩	上海	杨懿	四川宣汉	陈轶
安徽合肥	李棱	广东电白	周伟彪	河北邯郸	冯磊	湖北武汉	冯亮	辽宁鞍山	雷洋	上海	卢振宇	四川宜宾	王翼翔
安徽合肥	李博	广东开平	张振宇	河北邯郸	苏治	湖北武汉	张智超	辽宁沈阳	付洪涛	上海	孙骐舜	四川自贡	周韬
安徽合肥	黄旭	广东廉江	陈易	河北石家庄	王文龙	吉林吉林	宁檬	辽宁沈阳	熊晓峰	上海	刘庆春	四川泸州	佘和仁
北京	封少洋	广东湛江	张国辉	河北邢台	左涛	江苏常熟	盛贤彬	辽宁沈阳	林广	上海	路盛	天津	马晓辰
北京	吕明	广西宾阳	刘达	河南洛阳	邵兵	江苏苏州	周瑜麟	宁夏银川	阚峰海	上海	倪俊	乌鲁木齐	王军
北京	李太松	广西桂林	金凯	黑龙江大庆	连迎	江苏无锡	刘志福	山东淄博	高民	四川成都	王昭	浙江杭州	施华东
北京	于国强	广西梧州	高炜	黑龙江哈尔滨	赵之阳	江西南昌	赖敬坤	山西太原	刘嘉	四川成都	杨林	浙江杭州	张敏捷
北京	张骏驰	广西邕宁	莫违显	黑龙江哈尔滨	姚宇宁	江西萍乡	李攀	山西太原	唐杰	四川成都	李康	浙江天台	卢勇
北京	侯斯萌	贵州遵义	李凯	黑龙江五常	曹业貌	克拉玛依	马腾	陕西安康	阮杰	四川成都	王进	浙江舟山	贺舢

由于版面有限,选票样式及投票规则请读者参看本刊今年第四期或第三期。如不按规则投票,选票作废。填写游戏名称时,一定要填写中文名称以及机种,且最好是全称,以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写"幽游白书(GB)"我们则无法判断是 GB"幽白"系列中的哪一款,应填写"幽游白书·魔界之扉篇(GB)"。

寄生前夜

吸收一切 为我所用

线粒体（Mitochondria），原本存在于动物细胞内。它是细胞中除细胞核外唯一具有遗传因子的成份，它能够分解有机物，为细胞提供能源……然而，人类对线粒体的了解还是太少了，终于有一天，线粒体显露出了自我的意识……



PS	
厂商：SQUARE	类型：RPG
发售日：98 .3.29	媒体：CD×2

你绝不会想到，最凶恶的敌人其实就在你的体内！

12月24日

共鸣

这是一个寒冷的冬天，雪花飘过了自由女神的脸落在了这片喧闹的都市中。

整个曼哈顿都被笼罩在圣洁的雪中，霓虹灯把百老汇区照得如同白昼一般，街上熙熙攘攘的人群，花花绿绿的圣诞树，都把这个圣诞节推向了高潮。在著名的卡耐基大剧院门前，整个纽约的达官巨贾都来到了这个剧院，来听这圣诞平安夜的歌剧演出。

阿亚在男友的陪伴下来到了这个大剧院。只有在这个圣诞前夜，她才脱下那身警服，而换上了自己并不太喜爱的晚礼服。



硕大的水晶吊灯高挂在穹顶，光线在经过无数次的折射后变得柔合起来，却又略显无力，女主角的歌声飞向观众席，每个人都被淘醉了。她的瞳孔透射出的绿光也依然那么优美、自然，台下的观众每个人都陶醉于这歌声之中。顷刻间，火从每个人的身体中喷发出来！整个剧院成了一片火海！

阿亚相当镇定，在旁人看来她一定是位具有天赋的警官。

"你果然没有着火。"女演员的平静激起了阿亚心中的迷惑，"你醒悟吧，这是线粒的力量。"

在女演员挥手的同时，阿亚感到一阵燥热，身体由内向外仿佛要喷发出来，转瞬间这股热量又被吸收得无影无踪。阿亚毫不犹豫地开枪了，但是M92F型手枪子弹丝毫不能阻止她的离去。阿亚追到幕后，只见地板被撞开了一个大洞。此时，门外传来尖厉的警笛声，阿亚从增援部队那里获得60发子弹后，便独自跳下洞口。

昏暗的灯光里闪出一个白衣女孩，阿亚上前几步，发现已到了剧院后台休息室。在这里阿亚亲眼目睹了老鼠的变异……首先是剧烈的抽触，随后整个身体开始肿胀，皮毛渐渐被增殖的肌肉和骨胳撕裂开来，露出巨大化的牙齿和血红的尾巴！

阿亚在它身后的一间休息室里见到一具烧焦的尸体，从而得到了"かくやの键"。用它可以打开其它各门，在其中一间的桌上发现了那名女演员的日记。原来她名叫梅丽萨·皮尔斯（メリッサ·ピアス），这次的演出是她第一次出任女主角……圣诞节那天晚上她将前往中央公园继续表演。从内容来看她并非邪恶之徒，相反只是个体弱多病的人，一直以药物维持健康，近一个月来还有所恶化，并且经常感到燥热。日记下还压着"けいこはの键"。阿亚用它打开了走廊尽头的琴房大门，只见梅丽萨正在悠闲的弹琴。

"我是梅丽萨……是梅丽萨……"她的眼光突然一变，"我是夏娃（EVE）！"话音伴随着琴键的碎裂声落下。阿亚试图拦击她，却被一阵幻觉遮住双眼，使夏娃再次脱身。

钢琴后的洞口将阿亚带到了阴暗的地下水道。继续追击，阿亚在拉下电话旁的开关后与夏娃再次相遇，可意想不到的事件又发生了，夏娃竟然将身体液态化，轻易地穿过了另一道铁栏。现在阿亚确信那不会是人类了。

与此同时，一只鳄鱼一样的变异生物正悄悄地接近她。对付它必须先向其尾部射击，而后攻击头部。

阿亚拖着疲惫的身体走出剧院大门，一名记者又来纠缠。好在同事丹尼尔及时赶到，直率的一拳将记者"淘汰出局"

12月25日

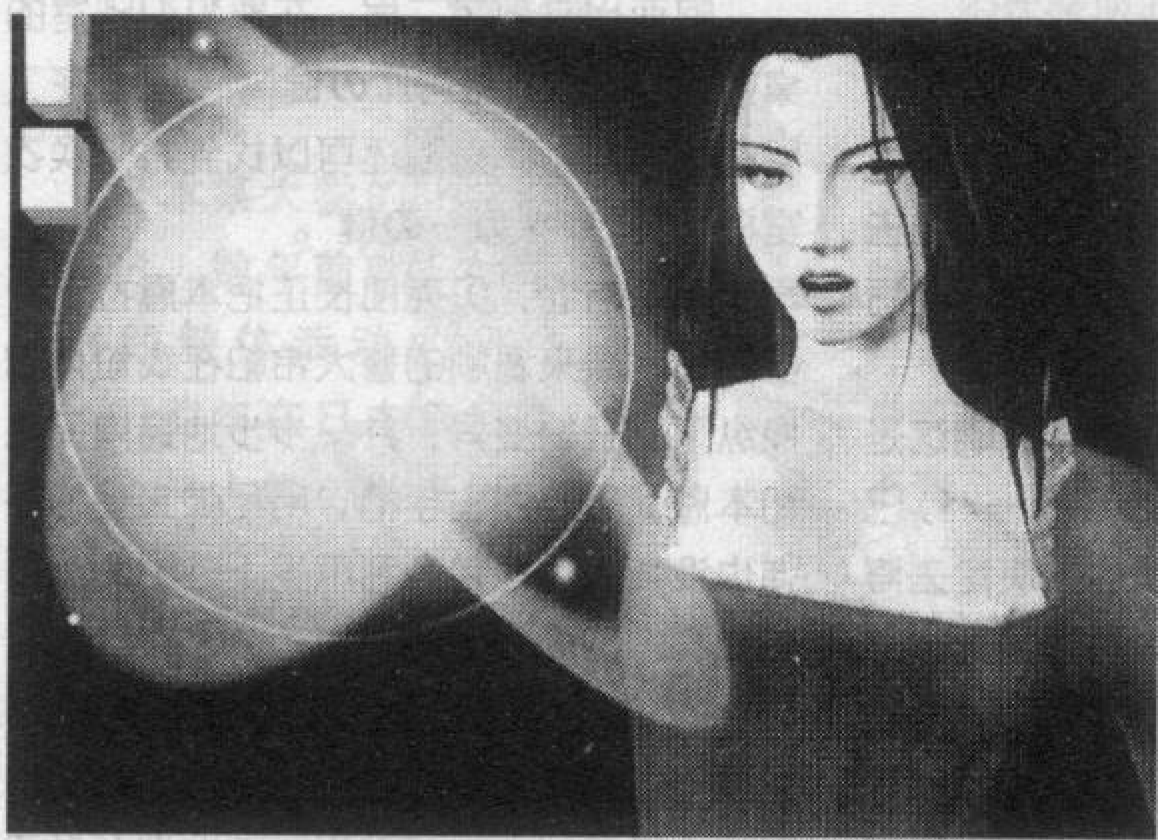
融合

在距离卡耐基剧院不远的纽约市警17分署的办公室里，阿亚正在与同事丹尼尔、尼克斯（ニックス）、华纳（ワーナー）谈论着昨夜的事件。不久，部长贝克（ベイカー）将她叫进了自己的办公室。

"你的报告我已经看过了，那确实不可思议，不过目前还不能做出任何结论……为了尽早结案我会全力协助你调查的。"随后阿亚从他手中接过"改造许可证"，以后就可以前往警署地下室的武器保管室补充装备。

在阿亚返回办公室的路上，正巧遇到了丹尼尔的儿子本恩（ベン）。原来丹尼尔答应与儿子共渡圣诞，而且今晚还要去中央公园的露天剧场听歌剧，现在本恩要求父亲履行诺言。然而本恩又一次失望了。昨夜的伤亡人数很多，又多是上流社会人物，所有警察都已召回，丹尼尔唯有怀着内疚的心情看着儿子愤然离去。

部长办公室里，贝克告诉众人要召开记者招待会的事告诉众人，看来事情确实已经搞大了。



……会上，阿亚直言真相：“我认为那名叫梅丽萨的女演员已被某种东西寄生并操纵了。……”这句话立即引起轩然大波，记者们争先恐后地嚷出自己的问题。贝克见事态扩大，连忙抢过麦克风，草草结束了招待会。

会后，贝克大发雷霆，他担心阿亚的话加上记者的夸张和臆测会在居民中造成恐慌。正在这时，电话铃响了起来，有情报说自然史博物馆有位专门研究线粒体的生物学博士，他可能会对案情有所帮助。于是，阿亚和丹尼尔立刻动身前去调查。

今天的自然史博物馆正在筹备恐龙化石展，因此并没有对外开放。阿亚和丹尼尔踩着积雪来到了充满陈旧气味的博物馆。他们分别在服务台登记后便随门卫来到汉斯·柯兰普博士的研究室。

据丹尼尔讲，柯兰普曾经是一名医生，后来埋头研究线粒体，他的关于线粒体包含新遗传信息的主题研究引起过有关人士的注意。阿亚希望他能帮助自己解开心中谜团。但当她第一眼看到柯兰普时，熟悉的幻觉又出现了……无影灯下明白色的手术台；身着淡蓝色病员服的女孩；穿白色长挂的医生……柯兰普的提问打断了她的幻觉，阿亚连忙理顺思路，询问有关线粒体的事……

“线粒体（Mitochondria）与细胞中其它部分不同，”柯兰普说道，“它是除细胞核外唯一具有遗传因子的成份，而且我认为它的遗传因子绝不象人们以前想象的那么简单。一般来讲，线粒体的主要作用是分解有机物，为细胞提供能量。人体中是以生物电流传递信息的，线粒体就象是发电厂……你刚才提到了人体自燃，那至少需要1600℃的高温，但这并非不可能，如果人体内每个细胞的线粒体都满负荷同时工作，其产生的热能足以把人体点燃。”

柯兰普的回答使阿亚和丹尼尔十分焦虑，难道夏娃可以操纵人体内的线粒体？二人带着更多的迷团离开了博物馆。

阿亚和丹尼尔在一层的新闻发布室见到了贝克部长，获息女演员梅丽萨的失踪并没有影响剧团的计划，今晚它们将在中央公园的露天音乐堂举行演出。阿亚担心夏娃会利用这个机会再次制造惨剧，而丹尼尔更是焦急，向门外飞奔而去。原来同看今晚的歌剧正是他和儿子本恩的约定。

丹尼尔的车技不知何故变得糟透了，一脚刹车几乎使人冲破前窗。他大叫着儿子的名字，跑向公园入口，不料手臂突然腾起火焰，他咒骂着撤了回来。阿亚安慰了他两句就一个人跑进公园。

这座中央公园内原本设有两座动物园，但现在各种动物已发生变异，破笼而出。阿亚在其中一座动物园的池塘左侧找到了管理室，电脑旁抽屉里的“CPの键”能打开右边的大门，这里原本是模拟热带雨林环境，但现在已成为毒蛇出没之处。再向深处走，终于来到露天剧场，夏娃的歌声正在空中回荡着。当阿亚冲进去时已经晚了……夏娃操纵着线粒体，将观众的细胞一个个拨离开来，组成一种半液态的流体物质，汇成一大团，而失去细胞的人们只留下一层表皮组织和白骨。

夏娃离开了，阿亚随着那个常在幻境中出现的女孩的指引，在迷宫般的小路上前进。当杀死几只巨大的沙蚕后，便可赶上夏娃。也许应该说是夏娃在等待着阿亚，她已备好一辆马车停在路边。

“你想知道真相吗？上车吧，我会满足你的好奇心。”夏娃的声音好像具有某种诱惑力，阿亚缓步登上马车。此时马的身体也燃起了火焰，它拖着长长的火舌在空旷的街道上疾奔。

“我是夏娃，一直就寄生在这个女人体内，不过现在这个身体已经属于我了。一直以来，我们线粒体就生活在人类的细胞中，不过，现在该是我们主载的时候了。”

“我不会让你得逞的。”话音未落，阿亚的枪口已指向了夏娃……

马终于耗尽了力气，一头栽向地下，阿亚在剧烈的震动中失去了知觉。

此时的丹尼尔依然守在公园入口，焦急的心情同样要把他烧化。突然本恩跑来了，丹尼尔简直不敢相信自己的眼睛。

“你不能陪我，我只好去找妈妈，”本恩委曲地说，“可是妈妈她不愿，现在演出一定已经开始了。爸爸你怎么了？”

“……”

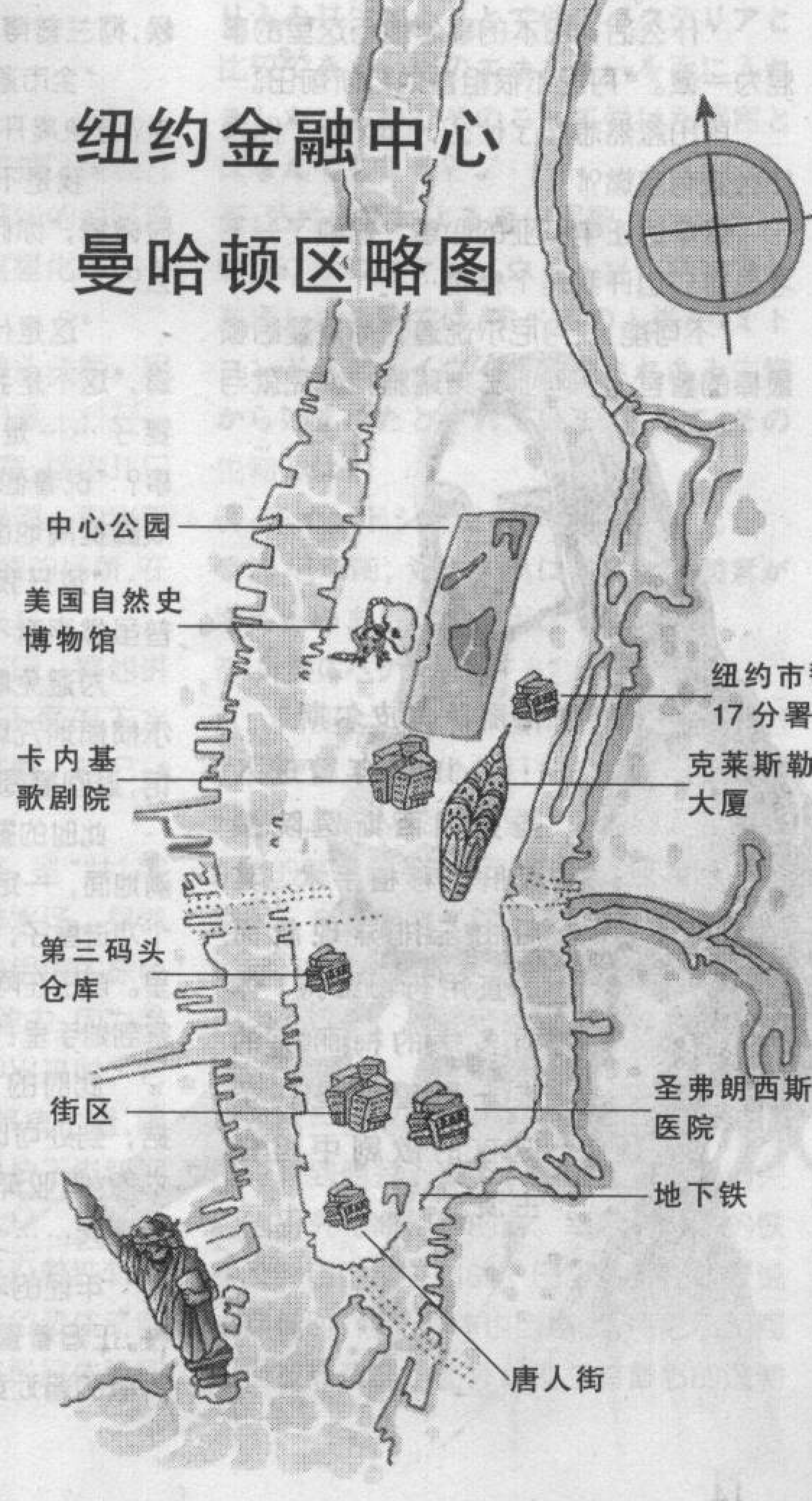
贝克部长已得到消息，恐惧正如瘟疫般蔓延开来，疏散命令已发布，昔日嘈杂纷闹的街市正在失去生机……

忽然丹尼尔撞进屋中：

“我与阿亚失去联系了。”他叫道。

贝克部长却相当镇定，“你现在马上去

纽约金融中心
曼哈顿区略图



疏导居民往岛外避难！”

“这不可能，我必须找到阿亚。”不等贝克阻止，丹尼尔就离开了。临走他把本恩托咐给了女警卡茜（キャシー）照顾。

在人们纷纷逃向岛外时，一个身背旅行包的瘦小日本男子却执意要进市区，他叫前田·邦彦，是日本某大学的化学研究员，目前正在从事对线粒体的研究……

……阿亚努力摆脱幻觉，醒来后发现自己身处一间简陋的民居，电视机前坐着个东方人。那人发现阿亚醒来便主动自我介绍：“我叫前田·邦彦，刚从日本来。”

阿亚正要答话，丹尼尔走进屋中。

“本恩已经没事了。”他说道，“但市区接二连三地发生人体自燃的怪事。”

阿亚回忆起昨晚的见闻，说：“我看到剧场里的观众都被熔化掉了！”

“这种事几年前在日本也发生过。”前田突然的一句话令阿亚和丹尼尔吃惊不小。“虽然我不能了解到更深入的情况，但至少还知道那是由一位科学家的夫人遭车祸而起的。那个科学家就培育了妻子的肝细胞，可后来他妻子竟被线粒体支配了。”

“什么话，日本的事怎能与这里的事混为一谭。”丹尼尔很粗鲁地打断前田。

前田忽然想起了什么，问阿亚：“你为什么没有自燃？”

这句话正中阿亚的心事，她顿了一下才说道：“也许我是个怪物……”

“不可能！”丹尼尔说道，“你是曼哈顿最棒的警官——阿亚·布瑞雅！”说完就与前田走出屋外。



梅丽萨·皮尔斯　1977年曾进入圣弗朗西斯医院接受肝脏移植手术，其后由于排异现象而一直用药物维持。体弱多病的梅丽萨的唯一愿望就是在圣诞夜的歌剧中担任主演。

12月26日　淘汰

次日清晨，阿亚与丹尼尔、前田要先去左右两侧的武器店和超市补充物资，而后乘车离开，继续调查。

丹尼尔有些担心本恩，结果证明这是没有必要的，聪明的警犬希帕（シーバ）已经成为了他的新朋友。于是他们决定去博物馆，让前田利用柯兰普博士的实验室继续进行对线粒体的研究。

屋里的陈设没有什么改变，前田很快找到了已培养好的线粒体标本。利用显微镜可以清楚地看到细胞的微观世界……

那些类似蜘蛛的东西就是线粒体，当它们贪婪地抱住细胞核后轻易地就可将其控制住……这时阿亚提出观察自己的细胞，她让前田抽取了一些血样，放在镜头下。起初的情形与刚才一样，三四个线粒体将阿亚的细胞核紧紧扣住，然而不知什么力量将这些入侵者弹来了！看来阿亚对线粒体确实具有特殊的免疫力。

“你们在干什么？”正当众人惊讶的时候，柯兰普博士突然出现在门口。

“全市避难令已经发布了，你怎么还不走？赶快离开这危险的地方吧！”阿亚说道。

“我是不会走的，”柯兰普边说边走向显微镜，“你们为什么动我的仪器？这是什么？”

“这是什么？”丹尼尔几乎是同时问道，“这不是我儿子本恩的照片吗？还有我妻子……是前妻……这到底是怎么回事？”说着他一把拉住柯兰普的衣领，将他双脚提离地面。

“放开我，我有回答的义务吗？”柯兰普虽然声音不大，可是毫不示弱。

为避免摩擦，阿亚上前拉开二人，丹尼尔愤愤地咒骂着，与前田和阿亚离开博物馆，返回警局。

此时的警署已是满目狼藉，纸张文件撒满地面，一定是夏娃来过了……丹尼尔第一个冲进屋子，他真是后悔不该把本恩留在这里。前田在阿亚正要进去时把日本的破魔矢塞到她手里：“它会给你带来好运的。”

此时的17分署已被各种异化生物占据，到处可以看到警员的尸体。为了找到本恩，阿亚奔向犬舍，可那里只有奄奄一息的卡茜……

年轻的本恩并没有意识到事态的严重性，正追着警犬希帕穿过二层走廊，他对变异鼠的逼近竟毫无察觉。

阿亚也来到了二层，在罪犯识别室的桌上找到了“武器仓库の键”。另外，在二层的某警员尸体身上还可以找到打开换衣室柜子的“ロッカーの键”。

另一方面，贝克部长正把本恩拉到自己身后，原来温顺的警犬希帕在线粒体的操纵下已开始变异，并一步步地逼向贝克和本恩。贝克掏出手枪，用尽弹夹里的子弹也没能阻止怪兽，利爪投下的阴影已罩住他苍白的面孔上。

门“砰”地撞开了，“你的对手是我！”阿亚的声音激怒了怪兽，它撇下贝克和本恩，掉转三只头扑了过来。阿亚现在好象老练得多了。其实只要先消灭它中间可回复体力头，再射杀其余两个头即可。

“它本来是只相当出色的警犬……”本恩看着地上的尸体说，“可是……”

12月27日　受胎

警局里的变异生物暂时清除了，阿亚在化验室找到了正在研究线粒体的前田。前田认为目前夏娃虽然能控制线粒体占有人体细胞，但也存在着一个弱点，它不能脱离细胞生存，一旦细胞死亡线粒体也无法生存。而其自身又无法繁殖，一直是随细胞分裂而分裂。上次在日本，那个被线粒体控制的女子想偷取冷冻精子自行受精来产出完全的线粒体生物，幸好没能成功。这次被操纵的又是女性，恐怕她还会进行相似的行动。一旁的丹尼尔也想起在圣弗朗西斯医院有专门从事人工精子研究的科学家。那里必定有冷冻精子，很可能是夏娃的下一个目标。于是阿亚和前田直奔圣弗朗西斯医院。

大厅里很安静，想必是医务人员和病人都已撤离了。阿亚再次看到那个神秘的女孩，然而也再次一无所获。

乘上电梯，来到地下室。这时电闸上暴发出一阵火花，供电系统的损坏使所有灯都变暗了，连电梯也停止运行。阿亚仔细调查每一间屋子后，找到一个“**ヒューズ**”和一把“**トビラの键**”。后者可以打开解剖室的门，从中能取到另一枚“**ヒューズ**”，而被烧焦的尸体旁是一张“**青カードキー**”。把“**青カードキー**”插入门边的识别器，随后阿亚又从门后的屋里找到了第三个“**ヒューズ**”。

在不远处的电源室，调查电闸后选择第二项接通电缆，再选第一项合上闸门。最后，阿亚将三个“**ヒューズ**”逐一插进右边的缺口，电力总算恢复了。



前田・邦彦

日本某大学的化学研究员，数年前就开始了对线粒体活动的研究。前些年在日本曾目睹了类似人体自燃奇怪事件……

虽是化学研究员，但前田仍随身戴着护身符。

大厅另一侧的门通向手术室，阿亚一踏进这里就感到全身象火烧一样灼热，屋里的陈设与幻觉中所见的极为相像。"难道这里……"阿亚很快克服了思维的混乱，从一名护士手中接过"绿カードキー"，并得知人工精子研究室在13层。于是，她先从电梯旁边的通路下到地下室，转动房间右下角的阀门手柄，然后直上13层。

地上烧焦的尸体证明夏娃已经来过了，阿亚不得不加快脚步。进入尸体对面的房间，她推开箭头旁的仪器，再按动露出的红色开关以开启实验室的门。可是当她进入实验室时，保存精子的低温桶已经打翻了，各种医疗档案散落了一地。阿亚从中发现了两份20年前的病历档案，大意为：玛亚(MAYA)和梅丽萨同时于1977年12月23日入院，前者因车祸受重伤，抢救无效当日死亡……后者为严重脏器病变，移植玛亚的器官后得以康复，但一直以药物抵抗排异反应。这两份病历的特别之处并不在于其内容，关键是它们竟会出现在这个实验室。继续搜索，阿亚在冷藏柜上看到了另一张纸条，上面赫然写着："人工精子开发部……汉斯・柯兰普博士……"直觉告诉阿亚，柯兰普博士肯定隐瞒了什么。但此时不容多想，她抓起桌上的"エレベーターの键"跑进电梯，只见一支空了的试管正在脚边滚动。

与此同时，航空姆舰已出现在长岛附近的水域。数架F15战斗机正离开甲板向曼哈顿上空飞去。看来军方已经插手了。

站在屋顶上的阿亚仿佛又听见了夏娃的歌声，她奋力打败巨型化蜘蛛，赶上了将要离去的夏娃。

"我已经得到了人工精子，不久，完全的线粒体生命就要诞生了……"她说出了阿亚最不愿听到的话，"本来在日本那次才是我最初的叛乱，可惜失败了。不过这次不同了，我的计划是完美的！"

阿亚听到一阵尖利的呼啸。

"人类真是愚蠢的生物。"夏娃说道。

这时，一架战斗机从二人身边掠过，夏娃没有任何反应，然而飞行员体内的线粒体却与夏娃产生了共鸣，又一个人成了线粒体的牺牲品，整个编队就此被冲散。

"你明白了吧，阻止我进化的行为是愚蠢的。"夏娃边说边飘向夜空。

另一方面，阿亚则处在了生死关头，一架受伤的战机直撞向楼顶。幸亏她及时地在左下方找到了一部外挂升降机才脱离险境。

镜头转向贝克部长的办公室。华纳得到了重要情报；有人曾见到梅丽萨于歌剧院出事的前一天去了博物馆。丹尼尔决定分头调查，寻找夏娃的踪迹，还把通讯器给了阿亚和前田，搜捕开始了。

12月28日

解放

作为纽约金融中心的曼哈顿区经过几十年的发展才成为世界上最繁华的地区之一，而线粒体只需几天就将这里化为了一片死域……

阿亚停下车，走进第三埠头仓库。用刚刚从角落拾到的"仓库の键"逐一打开一道道门。顺着锁链，来到地下室，可这儿只有个变异螃蟹，杀掉它可以得到一架火箭筒(第三埠头仓库并非推进剧情的场所，在结束博物馆的任务前均可来此)。

在唐人街里阿亚见到了前田，据他讲有一股浅棕色的液体刚涌过下面的下水道。阿亚让他留在上面继续观察，自己一个人爬下了铁梯。

这里的地下水道横平竖直，呈"井"字型交叉分布。阿亚很快来到排水场。果然看到了那些由遇难观众的细胞组成的棕色流体，它显然据有生命和思维能力，因为当阿亚按动控制室的开关将它冲出来时，它猛地击中顶部，用落下的瓦砾筑成土墙，阻止阿亚继续追击。阿亚只好再按下电钮把水放掉，从水渠走向地铁站。

杀死一只巨型蜈蚣，阿亚沿着铁轨跑上铁路桥，正好见到那股浅棕色液体流向了博物馆，于是她取下前面警员尸体腰间的"ゲートの键"，利用它在地铁的候车大厅开启返回地面的门。

夜幕悄然而降，博物馆内越发阴暗。一进入博物馆就会发现一名白衣男子消失在门后。不用问，这就是柯兰普博士，不过现在并不用追踪他，因为此时许多门是打不开的。

另外，在博物馆内设有一些问答机，题目大多与自然科学关于，如果两次之内答对就会得到回复剂或弹夹作为奖励。题目如下：

●ここに动物は何匹隐わているでしょう?
答:9匹。

●地球の最初の生命か现れたのは约39亿年から37亿年前さてこの生命は，何を荣养源にしていたのでしょうか?
答:海底火山か出す硫化水素。

●ミトコンドリアは细胞の中でATP(アデノシンニリン酸)という高エネルギー化合物を作り出しますさて，このエネルギーの大きさは?
答:1平方CMあたり20万ボルト。

●生物の祖先のバクテリアは，酸素を荣养源とするミトコンドリアを，体内に取り入み共生することで他のバクテリアと比较できない程のエネルギーを手に入れました，しかしそのことて受けた弊害とはなんでしょう?
答:活性酸素による老化现象。

●1987年にキャン、ウィルソン两学者か发表レた学说では，すべての人类か"ミトコンドリア・イウ"，と呼称されあゐ生物から始まったとされています。さて、その生物とは?
答:东インドシ半岛のチンバンジー。

●25亿年前，海や大气に含まれゐ酸素が増え始めました。原因は?
答:叶绿体バクテリアが光合成を行なった。

阿亚上上下下寻遍博物馆才找到二层的监控室，墙角处的开关控制着电脑锁的开合。此时从监视器里可以看到夏娃正在4层的某间陈列室里。就在阿亚冲出监控室时，亲眼目睹了霸王龙骨架化石活化的过程。现在赶到柯兰普的3试验室，发现前田也在这里，他把经过自己改装过的手枪给了阿亚。

柯兰普博士突然出现在门口时，阿亚没有想到他会下毒手，所以直接问到有关他的研究和梅丽萨的事。幸好丹尼尔的铁拳及时击中柯兰普的下巴。可就在他要说出实情时，他的身体也自燃了，丹尼尔和前田也被热浪推出窗外。柯兰普最后的遗物

只有一把钥匙。现在阿亚可以打开馆中每一道门了。

三层的一具三角龙骨架活化了，它将贸然闯入的阿亚撞出窗外，不过自己摔得更惨。阿亚忍着身体的燥热打死了霸王龙，从与三角龙陈列室相通的房间内找到另一条楼梯。现在，她又要面对夏娃了。

"嘘——"夏娃才睁开的眼睛又闭上了，她的腹部已明显地胀大，外形也有了新的变异，体外血管交织成网状向四面八方伸展着，她显然是在孕育着新的生命。

"祝福我吧！阿亚，我的孩子快要降生了，完全的线粒体可以完全代替人类在这个星球上生存。"夏娃缓缓地说。

阿亚不愿多花唇舌，持枪直逼上去。此时，街上的井盖均被浅棕色的液体顶上了半空。那些液体很快组成了一个粘糊糊的半液状人形，将夏娃包进手掌，一起远去。

就在阿亚、丹尼尔和前田坐在警车里离开博物馆时，军方的第二次进攻展开了。首先只有几架蛇镜蛇式武装直升机，它们在楼群中穿梭，将巨大人形的位置报告给母舰。但那人形液体生物很快变成球体，外层还罩起一道光晕，不等那几架"眼镜蛇"反应，飞机就已化成火球。若干架"鹞"式垂直起落战斗机立即飞离甲板，六枚导弹每两枚一组射向球体。可它们一碰上那层光晕就拐向旁边，倒是那些飞机像耙子一样逐个被炸掉。

阿亚等三人已由直升机接上舰母，并且阿亚主动提出要用新型飞弹攻击线粒体。

飞弹射程很短，只能在近距离发射。飞行员将直升机排成纵队挡在阿亚的飞机前，用自身作盾，使阿亚在最近的距离发出飞弹。高大的人形生物在刹那间瓦解了，自由女神像在强大的压力下倒向地面，而阿亚眼中出现的是进一步变异了的夏娃。这一仗在所难免。

12月29日

进化

和平总是短暂，安逸只有瞬间。夏娃的躯体溶解掉的时候，每个人都以为那就是恶梦的终结。然而，当人类庆祝暂时的胜利时，夏娃所孕育的完全线粒体生命降临人间了……

阿亚让丹尼尔和前田乘飞机离开，她决心一个人与线粒体战斗到底。

线粒体生命的发育速度并非人类能够想像的，他在与阿亚战斗的过程中从婴儿发育到最终形态，攻击力随之加强，阿亚越发感到力不从心。丹尼尔坐在直升机上看到这些心急如焚，前田从怀里拿出一个弹夹，里面是他刚制成的，装有分解线粒体能力的药物子弹，丹尼尔一把抢在手中，飞身跳了下去。

阿亚正陷入困境，终结形态线粒体动作灵活，子弹打上去连痕迹也留不下。这时，她听见丹尼尔的声音从空中传来。只见他因为进入线粒体的能量场而全身燃起大火，好在气流把火舌推向身后，他才得以将弹夹准确地掷到阿亚手中。阿亚将它顶上前田送她的手枪，果然创出了奇迹，线粒体生命在甲板上扭动着化成液体，可是它拼尽全力，决心与阿亚同归于尽。

奔跑！阿亚没时间回头去看那生物。船舱内的通道很复杂。第一个三叉路口向左走，穿过一道道舱门不可有任何犹豫，最后从铁梯下到引擎室。阿亚刚调好开关，线粒体生命就到了，此时它追得更紧了。现在速度更加重要，必须尽全力减少路程。从左下角的梯子离开引擎室，努力向前冲，阿亚终于先一步跳入海中，而战舰也及时地炸成碎片。

……还是卡耐基剧院，还是水晶吊灯，还是那部歌剧，还是那段歌词。一切在这里结束，一切在这里开始。



文：刘鹏　责编：PERFECT

有关"寄生前夜"的其它要素

●主人公PE特技

ヒール：HP30回复

ヒール Hi：HP60回复

ヒール Ex：H280回复

ディトクス：毒状态回复

メディック：异常状态回复

バリア：短时内敌PE攻击无效

エナジーショット：强力一击

スキャン：敌HP、弱点分析

スロウ：敌行动速度减慢

ヘイスト：阿亚行动速度提升

コンフューズ：敌混乱

ジェネヒール：PE值转化为HP回复

プリレイズ：HP变为0时自动复活

フルリカバー：HP与异常状态完全回复

リバレート：阿亚变身后的敌全体强力攻击

●合理利用"BP"值

"BP"值是角色级别提升后增加的数值。在菜单的最后一个选项中能够对"BP"进行分配。利用"BP"值除了可以增加携带物品数量、加快ATB增长速度外，还能够提升装备各项数值的上限。

在通关后，会自动统计玩家总共得到的"BP"值，并且在二次游戏的开始主人公便拥有前次得到的所有"BP"值。

●有关装备的改造

提升装备的能力值，最直接的办法就是利用增加装备数值上限的道具，不过要注意，这类道具最好在游戏末期确认得到最终装备后再统一使用。

要缔造最强装备，单纯依靠提升上限的数值是远远不够的。这时就需要拥有足够的"ツール"和"武器改造许可证"。

"ツール"可以将某装备的特技或提升数值转移至其它装备上，但是被移走特技或提升数值的装备就会消失。如果即需要移植又不希望装备消失，那么就要拥有"万能ツール"。至于"武器改造许可证"的作用，利用它可以增加装备携带特技的数量。在第二遍游戏才出现的"克斯勒大厦"中藏匿有大量类似"武器改造许可证"的道具。

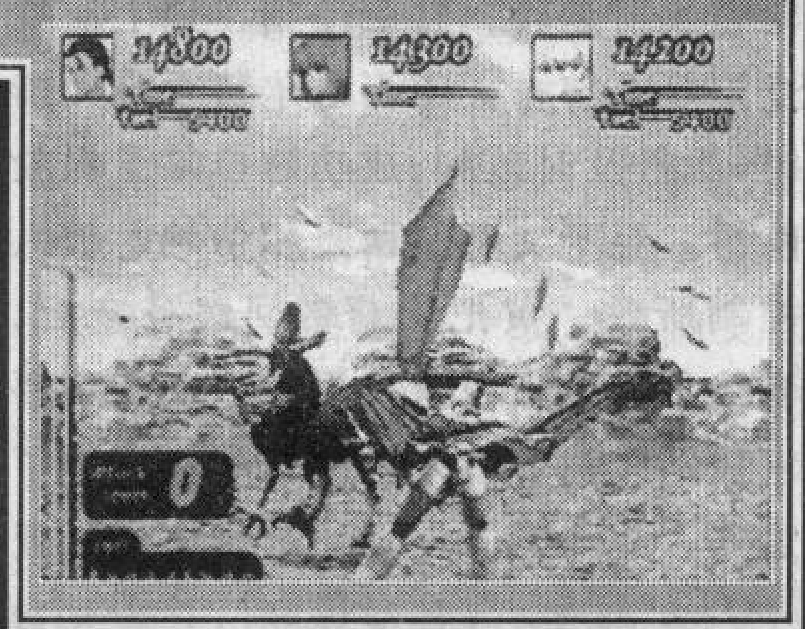
●克莱斯勒大厦

这是第二次游戏才能出现的地点。大厦共77层，每10层都有BOSS出现，取胜后可以得到这10层的电梯钥匙。克莱斯勒大厦每层都相当于一个迷宫，而且每层都有一间存放稀有道具的房间。

异度装甲

新品尝试 闪电出击

文字的障碍虽不会阻碍玩家通关，但是游戏剧情的魅力玩家是无法完全感受到的。比如《异》、《PE》，游戏中常会出现长达五、六分钟的重要对白，而且史氏为了突出情节的乐趣，往往将背景音乐淡化或索性将其取消，此时看不懂日文的玩家就只有拼命按⊙键了。语言的隔膜确实严重影响了游戏的乐趣。



PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：98.2.11	媒体：CD×2

一个丧失记忆的少年要如何面对自己的命运呢？

（接上期）

黄、西丹和瑞高由经宿舍旁的梯子上到屋顶，进入西北方的地下水道入口。在B2的西方找到一串钥匙(カギの束)，并利用它打开B2东方上锁的房间，从而找到守护之铃(お守りの铃)。在B2北方的血迹处，黄摇动守护之铃引出怪物，三人合力打倒怪物。

恶战之后，三人返回宿屋休息，瑞高也离黄而去。翌日，黄完成当天赛事之后来到了机甲库。正当他为明天的赛事担心时，蒙面人出现了。交手后，蒙面人道出他就是三年前抱着黄到拉汉村的人，并且正是受黄的父亲卡恩（カーン)所托。决胜一战中，黄终于获胜。

在竞技场取胜的黄成为了新的王者，应总统之邀与西丹来到总统府，在2F西面的房间与总统会谈。正当黄与总统会谈之际，悄悄潜入总统府的瑞高从天花板上跌下。总统立即下令逮捕瑞高。离开总统府后，黄和西丹在隐蔽之处听取了哈莫儿的情报，并决定利用火车逃走。在D区，二人与瑞高的手下相遇，并在今夜行动，救出瑞高。

当晚，黄和西丹到达了望塔，跳上经过的火车顶，借此来到地下船坞。进入地下船坞后，黄和西丹避开守卫，利用通气管道进入货仓。借助木箱，二人跳入另一条通气管道，来到警备室取得万能钥匙(マスターキー)和机甲用的回复装置，得到万能钥匙后的二人畅通无阻，终于到达机甲仓库。另一方面，一条地龙正把尼高作为了目标，幸好黄及时赶到，救助尼高，击倒了地龙。

被救的尼高并不领情，正当摩擦在即时，基斯莱布遭到了该伯勒拉特务部队的攻击。为了阻止他们破坏原子炉的计划，黄迎来了连续五场战斗。正当黄与敌方第四部机甲战斗时，终于觉悟了的瑞高前来助战。最终，出现在黄和瑞高面前的是驾驶一艘巨大战舰的多米尼亚(ドミニア)。

击倒多米尼亚后，黄、瑞高和艾莉三人虽竭尽全力仍不能阻止战舰的下坠。整个基斯莱布，在大爆炸中化为乌有……

爆炸后艾莉被一部神秘的机甲救起。不久，黄就来接她回到C区，和西丹一起等待哈莫儿带来的情报。哈莫儿来到后告诉他们可以利用王都所造的大型战舰离开这里。在C区的出口，瑞高加入了队伍。于是四人离开王都基斯莱布向北方的格利尔特工厂进发。进入工厂后，沿着通道前进，不久便遇到了哈莫儿。给机甲作完补给，击退埋伏在房间里的敌人后，黄一行乘上电梯，经过输送带来到西边的房间。调查墙边的开关就可改变输送带的传送方向。经过输送带来到东边，再次改变输送方向，如此走到尽头，就会遇到守护这里的BOSS——弁野6号(への6号)，三人合力将其击倒。

打倒守护机甲后，进入战舰内部。不久，西丹便了解了战舰的开动方法，黄找西丹开动战舰(选：ああ)向阿魏进发。航行途中，古拉夫驾驶机甲出现。黄、艾莉和瑞高立即迎战，数回合击战后，西丹利用风力吹走了古拉夫，哈莫儿接着将激光射向古拉夫的机甲，全体队员终于平安返回。

正当黄与西丹谈论古拉夫时，巴尔特的潜沙舰向他们发起了攻击。原来因为黄驾驶的战舰是属于巴尔特的宿敌基斯莱布的。中弹的战舰向潜沙舰坠落下去……

艾莉醒来后找到了黄，原来他们已在海上漂流了两日，他们依靠舰上的食物继续漂流，等待着援救。西丹和瑞高落入了潜沙舰，他们找到巴尔特，双方消除了误会。与此同时艾莉和黄终于获救，二人登上了海上都市塔姆兹。离开甲板，经过电梯来到4F的舰桥遇到了热情的船长，他邀请黄共进午餐。进餐之中，黄和艾莉看到正遭受袭击的潜沙舰。于是二人驾驶机甲，飞向潜沙舰，与西丹和瑞高会合了。潜入海底后，黄等人看到巴尔特正与多米尼亚战斗。多米尼亚指责艾莉背叛该伯勒，并向艾莉发动了攻击。在潜沙舰的火力支援下，多米尼亚不得不退却，但却捉走了艾莉。

黄和巴尔特返回舰上，决定将潜沙舰驶往塔姆兹。到达塔姆兹后，巴尔特与舰长成了朋友，二人到饭堂谈得很是投机。没过多久，有船员报告，艾莉出人意料的平安归来。黄、巴尔特和舰长来到舰桥，果然看到疲惫不堪的艾莉。

艾莉独自一人返回潜沙舰休息。当黄和巴尔特到潜沙舰的医务室探望艾莉时，医务人员却说她早已离开了

这里。二人四处寻找她的行踪，终于在动力室找到了她。艾莉正使动力涡轮超负荷运转，然后便到在地上。黄连忙赶上前去，正当巴尔特手足无措时，西丹及时赶到，成功地排除了涡轮险情。至于艾莉。西丹相信她是被人控制所致。黄把艾莉带回医务室后，希格尔德进来说有机甲接近，艾莉要求一同作战。多米尼亚驾着机甲冲了过来，战斗随即展开。打倒多米尼亚



后，众人发现原来真正的敌人是海底里的拉姆萨斯。战斗中，拉姆萨斯使用特技，能够抵御任何攻击。当他的特技失效后，众人用必杀技群起而攻。终于击倒了他。但拉姆萨斯向黄发动了最后一击，打得黄倒地不起。危急时刻，艾莉再次发出能量炮，击退了拉姆萨斯。(注：在出战之前，务必将所有机甲装备上防御电击的PARTS)。

重伤后的黄一直昏迷不醒。塔姆兹的医师们也束手无策。但他说能救黄的人只有艾顿(エトーン)。

到了甲板上，一个被人欺负的女孩逃到艾莉身边。不久，来救她的人却用枪指向艾莉。幸亏西丹赶来，向他解释了事情的经过。原来这个人是杰西（ジエシー)，他就是艾顿的父亲。于是西丹等人便返回潜沙舰后向北方的教会进发。到达教会后，他早在这里等候了。进入地下医疗室，开始对黄进行治疗，艾莉守在一旁看护。而西丹和巴尔特则在教会内四处打探情报。

治疗结束后，黄的身体已完全回复，只是意识还有待清醒。众人带黄回潜沙舰后来到东南方的孤儿院道谢。希格尔德匆匆赶到，说搜索到巨大战舰的踪迹，要全体人员回舰准备应战。艾莉等人到最北面的房间内调查书柜后，比利会从自己房间内出来。与此同时，斯通(ストーン)司教来到了孤儿院，他请比利为教会的运输船驱除恶灵。回到潜沙舰的酒吧内，艾莉告诉众人有关恶灵的事，众人决定明天一同出发，协助比利驱除恶灵。

当晚杰西回到孤儿院，比利又与他争吵起来。第二天，艾莉在酒场找到比利，问起他父亲的事，比利讲述了过去……

比利年幼时，父亲杰西教给了他枪械的知识。一天，他父亲外出工作，却再也没有回来。当比利十二岁时，母亲又被恶灵所害，在斯通司教的救助下，他兄妹二人才长大成人，比利也在教会修炼艾顿。而此时其父回来了，但他再无昔日的温柔，与从前判若两人，比利疑虑重重，也不再相信父亲。

潜沙舰起航到达东北方的幽灵船。游戏者可从队伍中任选二人出战。进入幽灵船，首先按下红色按钮，使视线清晰，在第二节船舱可找到解除门锁的按钮，沿路前进，并以DASH撞破红色的门，一直冲到控制室与一只怪物展开战斗。击倒它后由控制室南边的出口离开，这时比利的身边又出现了巨大的怪物。与此同时，孤儿院的孩子们也将比利的机甲发射出来，三人驾驶机甲与怪物展开激战，终于打倒了它。

凯旋的战士们回到了潜沙舰，比利需要前往教会总部报告。可是，当比利来到教会时却发现这里刚刚遭到了袭击，教皇也遇害了。

在东面，经过电梯来到深处的资料管理室，众人发现，这里的设备是索拉利斯(ソラリス)的。而教会就是索拉利斯最高统治机关卡谢鲁法院的下部组织。比利知道真相后感到难以接受。当他们刚离开资料管理室，教会的人就到了。他们想不利于比利，这时杰西赶到，杀掉了他们，并揭发他们是比利手下的人。不久，比利便出现了，他将事实说出后，派暗杀部队阻击比利，自己乘机逃脱了。

斯通乘机甲离开后，潜沙舰上的比利一行发现一架空中战舰向塔姆兹攻击。他们赶到塔姆兹后，从舰长的口中得知了斯通的行踪，一行人便向北方的古代遗迹进发了。进入古代遗迹后，乘电梯到达B2，然后在B4西边的房间解除B5的门锁后，便可来到B5的屋头。艾莉出现了神志不清的受控现象。众人都开始为艾莉的身份感到迷惑。在研究室里，斯通来到后带走了试管内的人造生命体——一个少女。三人也和斯通的手下特洛斯(トロス)和塞拉菲特(セラウイータ)开战了。击退她们后，西丹三人在B2的大走廊遇到一个自称伊德(イド)的人。他驾驶着红色机甲向西丹三人发动了攻击，声称要取回那人造生命体。斯通趁机逃之夭夭。

西丹三人返回潜沙舰后不久，斯通便驾驶机甲向其发动了攻击。得到格拉夫帮助的斯通拥有了能够抵挡任何攻击的防护罩，斯通见自己处于绝对优势，得意的说出了比利母亲之死的真相。杰西这时赶到了，愤怒的比利和杰西合体，击破了斯通的防护罩，从而打倒了他。比利和父亲杰西也言归于好了。

战后众人回到潜沙舰的酒吧内，商议后决定通过巴比伦塔前往空中城市希伯特全愈的黄也加入了队伍，进入巴比伦塔后，黄带领众人在1F一直向南行，利用绳索跳过障碍并沿电缆径直来到控制室。调查后按下中央的按钮，便可进入控制室旁的列车内，向上跳到上层，由楼梯到达列车控制室，再调查上方的开关便可使列车前进了。列车前进的途中，遭到了拉姆萨斯的攻击。击退拉姆萨斯后，他的战舰又向巴比伦塔开火，然而从天而降的重击迫使他们撤退了。黄一行人进入控制室解除了门锁的装置后，由升降台

到达了塔顶。

三人站在塔顶上，望着一望远际的天空，这时希伯特的守护者出现了，他不问黄来此的目的便大打出手，黄只得应战，取胜后空中城市希伯特从天而降，并传来一个声音命令守护者立即住手。众人来到希伯特的最底层，了解到刚才的机甲驾驶者是玛莉亚（マリア），她就是居住在钟乳洞的老人巴尔的孙女。

进入希伯特后，三人买到了很强的武器和防具，接着应女皇之邀向皇宫进发。来到皇宫前，蒙面人也在这里，女皇正在房内等候她告诉黄，是她命蒙面人到地下监视指引黄的行动。另一方面，她想从索拉利斯里获得自由，希望得到黄的帮助。黄决定帮助他们（选：心は決まつた）。与此同时，有敌人入侵，屏障也遭到破坏，而敌人逃到了机甲库内，于是黄一行人追踪敌人到了机甲库。

通过街市入口旁的捷径来到机甲库，黄却发现敌人就是多米尼亚。多米尼亚看到玛莉亚后告诉她，她的父亲牺牲了很多地上人做实验，制造了机甲 SLEBZEHN。玛莉亚不相信她的话，多米尼亚便离开了这里。

女皇的房间里正在开作战会议，黄等人决定分成四队，坚守这里。当四战皆胜后，敌方的机甲 AHAZEHN 便向皇宫进攻了。而玛莉亚却因敌人的声音与其父相似而不愿出战，但最终她还是驾驶 SIEBZEHN 击退了敌人。返回皇宫后，众人经商议决定破坏索拉利斯的三度屏障进入其中。



▶在第二张盘可以自由行动时，地图中央位置有一古代神殿，其中可以购买许多强力装备，但一定要有足够的钱。

在蒙面人的教导下，黄学会了超必杀技，解放地上人的行程也就此开始。经过改良的潜沙舰改名为空中战舰，载着众人飞往莉沙皇府。皇府周围的街市布满了阿巍的士兵，将他们消灭后，黄从街市上唯一的村民口中得知其他的村民都在大灵庙避难。巴尔特决定趁此夺取皇都并解开有关自己家族的碧玉之迷。到达北方的灵庙，调查庙门右方的开关后庙门便开启了。而阿巍的士兵却一拥而上，胜利之后，所有的村民都向巴尔特道谢，巴尔特也向灵庙深处继续前进。

在灵庙深处有石像的房间，巴尔特和玛露用碧玉打开了大门。在内部机甲的仓库中，巴尔特开启了能源供给系统，并在控制室中发出了强力的一炮。正当他兴奋不已时，阿巍的统帅夏克恩（シヤーカーン）带领士兵想前来夺取这里埋藏的机甲，在前来助战的希格尔德和西丹的帮助下，巴尔特击退了夏克恩，夺回了阿巍，并了解到第一个屏障就在莉沙之西的一个洞穴内。西行到达洞穴，三人遇到了夏克恩，夏克恩终于被消灭，第一道屏障被破坏了。

夺回阿巍的巴尔特宣布废除帝制，阿巍全土成为了共和国家。

翌日，众人开始向第二道屏障进军。黄、艾莉和西丹来到巴比伦塔，由西丹控制反射镜，黄和艾莉在外面迎敌，另一方面，巴尔特在灵庙利用巨炮发起了攻击。由于黄与艾莉等人的协力牵制了敌人，第二道屏障终于摧毁了。

为了破坏第三道屏障，黄等人潜入海底。一直向北前进，跳到左边的通道后，湍急的水流会停止，这样，就可进入起初进不去的地方。在尽头，古代遗迹的少女驾驶 CAESCENS 来阻止黄的行动。黄战胜她后使她回复了记忆，她后方的机甲也相继离开了这里。

救回阿曼达（エメラダ）后，黄等人利用 SLBZEHN 登上索拉利斯，并进入其内部。

在 10—4—1 的地方可以遇到艾莉，接着在 12—3—6 的地方与萨姆逊（サムンン）会谈后由经监视塔来到商业街。在西南面的住宅里，黄得到了一位老妇相赠的门票，从而得以进入广场观看表演同时也看到了卡雷尔伦（カレルレン）的演说。

卡雷尔伦在演说中表示要捕捉巴尔特等人，这使得黄分外紧张，并引起了守卫的警觉。艾莉见状便带黄从下水道逃回家中。在艾莉的母亲外出后，黄进入其父的房间调查电脑。这时艾莉的双亲回来了，其父见状报了警。黄为了不再麻烦她，决定独自离开，当他离开商业街之际，西丹出现了，二人经监视塔回到初时的地方，然后进入西北方的垃圾槽内，在调查旁边的开关时艾莉从后面赶来，她已决定追随黄。在垃圾槽的尽头把石块推进扇页，使它停转，然后就可进入食品工场。

三人在食品工场饱餐一顿后来到一间密码室，解除密码后继续前行。坐电梯来到安有警卫系统的地方，解除系统后前进到西南边的房间听取密码。然后在东北方的闸门输入密码（上下上左右）便可继续前进了。而正当黄为无法开启的闸门烦恼时，西丹竟打开了它。黄和艾莉不由疑虑顿生，西丹终于说出了自己的真正身份，并捉去了艾莉，黄在寻找艾莉的途中也被捕了。

被捕的黄变成了伊德……当他醒来后看到巴尔特和比利。西丹解释清楚后重新赢得了信任。三人救回了艾莉和西丹后一同逃至军港。接着向西南方向前进，并找到了出口。然而，哈玛爱上了艾莉，为情所困的他在此时背叛了黄等人……

正当艾莉伤心之际，格拉夫出现了。战斗随即展开，黄的脑部受到处刑人强大力量的刺激变成了伊德。西丹等人由于玛莉亚相救才全身而退，索拉利斯也完全崩溃了，但艾莉的努力终于使黄醒了过来。

希伯特的人害怕变为伊德的黄，将他关在笼里。但善良的艾莉放了他。就在黄和艾莉驾驶机甲准备离开时，拉姆萨斯前来袭击，黄完全不是对手，坠落在森林里。正当黄和艾莉昏迷之时，多拉救起了他们。多拉不仅治好



个关于水量的问题。现时水量为 10，需要玩家将其调至 5。左方的开关代表 3，右边代表 7，成功后就可将整个遗迹的水抽干。

抽干遗迹的水后，继续前进至东面的房间，可找到第二个阿利玛之器，瑞高也有了新的机甲。返回途中哈玛又向黄等人进攻了，打倒他后，他说出瑞高是基斯莱布总统的儿子，接着哈马便摔下了山崖。

与此同时，被控制的拉姆萨斯杀掉了天帝，而天帝旗下的加哉尔（ガゼル）开动了格蒂尔的钥匙（グーティアの键）导致人们都逐渐变成怪物……

黄等人来到异形巢穴的最深部，与巨形怪物（デウス）遭遇，当他使用出三次“双方 HP 减半”的招数后黄用最强的机神黑掌将他一击而倒、然而到达阿巍内部后格拉夫冲了进来，打败了黄二人。

忐忑不安的艾莉来到机甲处刑场，看到伙伴全被钉上十字架。于是，她不顾黄的劝阻，与敌人战斗许久，最于不支而被捕。黄眼见艾莉被捕，却无能为力，幸亏蒙面人前来相救，才解放了黄。

在梅尔卡帕儿（メルガバー）的深处，黄向北直行，击败了宿敌拉姆萨斯后遇到了美。打倒美，黄正想救回艾莉，却被她一枪击中，原来由于基因的作用她与美合体了。黄不甘心这种结局，想追回艾莉，结果身受重伤。黄在昏迷中见到前世的事，也明确了自己的身份。

黄全愈后独自到雪原洞，与机甲一同觉醒为伊德，并向前来寻找他的西丹等人攻击。蒙面人出现后阻止了黄的攻击，并除下了自己的面具。原来他就是黄的父亲。黄的父亲向他讲述了一切，深受刺激的黄回复了意识，并发现父亲就是格拉夫。宿命的对决开始了，黄击败了父亲的 WELTALL。其父也自行了断了。随后众人返回空中战舰准备最后一战，在西北的梅尔卡帕儿，等一层的北面有通往第二层的垂直通道。调查升降台顶部的机关掣，就可到达最终决战之处。玩家可从队伍中选中三人，打倒四柱神，然后就是终极 BOSS 了，打败它后，黄为救艾莉冲向异空间，与奥拉伯罗斯决一死战。胜利之后，即是完美结局。

漫长的战斗旅途终于结束，黄同艾莉驾驶机甲一同回到地面，与朋友们团聚了。

了他们，并告诉他们机甲可以使用伊德状态时的威力。正当黄试用巴尔特带来的新机甲时，拉姆萨斯又来了，由于 WELTALLZ 无穷的威力，黄轻易击败了他。

突然索拉利斯的地上机动兵出动了。巴尔特为了保卫希伯特，列基斯莱布驾驶巨型机甲与敌人对抗并取得了胜利。但地上许多人突然变异成了异形，黄等人又来到异形的集中地战胜了异形合体，平息了异形。

为了对抗卡雷尔伦势力，黄一行人来到古代遗迹寻找阿利玛之器。在地下城上层东边的房间可发现一部电脑，在墙角的闪光处调查发现是保险丝坏了。到隔壁的房间找到新的保险丝换上后，系统 A 的锁便可解除了。接着在放有很多储物柜的房间，调查储物柜后得知 A、B、C、D 密码分别是 0、3、2 和 0。输入密码后可解除系统 B 的锁。乘中央电梯到下一层输入密码 A:2、B:5、C:8、D:4 输入后到 A 区旁的小电脑按下解除 LOCK 的指令（ロック解除），成功后可到下层得到阿利玛之器的其中之一，即比利的新机甲，返回途中多米尼亚四人组会和他们相遇，击败器机合体后可得到强劲的机震剑。

黄一行人到达了下一个遗迹，利用机甲推开北面的大石后众人走下机甲，进入房间。先调查西面的墙和柱。借助中间的石头跳上中间的柱后再往上跳，接着将三块石头都推入洞中便可改变地面地形。跳到对面进入小石室，先沿墙边行进至尽头，向南进入洞中紧贴东方就可找到隐藏通路。前进至一不断塌陷的天花板处，利用它作升降台便可到达另一房间。房间里有

文：侯一　责编：PERFECT

山西太原

前卫 GAME 馆

※低价发售世嘉土星、索尼 PS
※现货供应 SNK 主机及特新软件
※提供数百种土星、索尼、超任软件攻略
※专业维修次世代主机及配件

常备土星、索尼软件数百种，敬请垂询
来　信　必　复

地址：山西太原新建路 35 号 邮编：030001
电话：（0351）4063902 联系人：李梅
（因许多来信地址不详或没有署名，请没有收到回信的玩友再次与我们联系。）

次世代天空

盗墓者 2

难度超群
挑战手感

古老的万里长城隐藏着鲜为人知的秘密：谁要是能够拥有那柄传说中的宝剑并将它插入心脏就会获得无限的力量。在权力和欲望的驱使下，一个邪恶的组织已蠢蠢欲动……

PS　厂商：EIDOS　类型：AVG
发售日：98 年 1 月 22 日（日版）



彻底揭示劳拉的冒险，肃清玩家闯关路上的种种险阻

第八关　沉船"玛丽亚·多丽亚"号

劳拉先要下水，在水底拾起鱼叉，接着从中央游入，杀死水鬼后，径直往前游出水面，并拾起药箱。加满血后掉入了下层船舱，在前面屋中角落里有一洞口。爬上后沿通道前进可拾得一。返回后拉出右前方几块大石头露出两条通道，先进入右侧通道，搞定冲上来的三棒客后，到达一间华丽大厅，消灭前方楼台上的敌人。然后向右转，跑进一条通道，慢步走到有玻璃尖的地方，用手抓着坑的边缘，掉入中间一层，拾起钥匙后返回通道口。进入左边通道可来到一间酒吧，用钥匙打开前面的门后，按动里面的开关，再返身打开身后门内的开关。走出门后，记得让劳拉再按一次第一个开关，关上此门。

返回华丽大厅从一石台跳上二楼，抓住边缘移到另一边，拾起子弹后，向前冲跳到最前端平台上，拾起第一个 CIRCUIT BREAKER。回到中间平台，打开通道尽头右前方的门后，下去。把右侧角落里钢块推到前面，跳上去后打开开关。再拉出另一边的钢块，爬入刚打开的门。接着，拉开角落里钢块并拾起钥匙，把钢块推到开关下，爬上去打开开关可回到刚才的走廊。用钥匙打开另一扇门后进入，再让劳拉拉出角落里钢块接到已有的两钢块上，爬上去后可以拉开上面的钢块，并将墙壁里的钢块往里推。然后劳拉进入前面通道，一直向前，冲过假地板并躲过滚桶后。在滚桶滚下的地方，爬上一条秘道（当心机关），可得到另一个**龙形物**。继续前进，来到一间小屋，跳下水并打开开关后，立即上岸（门过一会儿要关上），进入刚打开的门中，打开开关，右转进入另一门中，在斜坡上来回跳动，直到地上的门关上后，可打开上面的开关。返回进入角落里刚打开的门，来到另一间华丽的大厅，消灭敌人后从一侧平台跳下，又可拾得一个 CIRCUIT BREAKER。按动墙上开关放掉小屋中的水后，踩动角落里的地板，可打开头顶的一翻板，立即跑去爬到上一层，回到放掉水的小屋中。打开门后进入通道。然后让劳拉跳进最前端坑中，按下开关，拾到最后一个 CIRCUIT BREAKER。接着打死敌人后，爬上台阶，返回劳拉最初落下的房间。跳入水中拉下开关后游出水面，激战过后用三个 CIRCUIT BREAKER 灭掉火。拉出石头爬入墙壁的通道，拉下开关后通过横梁跳到对面门中。然后跳进水中游上岸后可来到驾驶室，打开一扇门，拉下里面的限时开关后，立即返身进入对面刚打开的门中，拾起火柴后往前推动石块，按下开关。此时驾驶室落的地板已翻开，游入 T 形水道拾到钥匙后从岔道往右游，上岸后可得到第三个**龙形物**和大爆枪。返回驾驶室，用钥匙打开门，拉下里面开关，现在可推动驾驶室内坑中的石块，站上去拉下开关。返回刚才的门中，爬入上面通道后来到一方形屋子（中间有一水池），然后跳到下层，干掉敌人后，劳拉可得到 M16 枪。游入水中消灭水鬼后，进入油桶旁边的水道，（中途有一秘室可以换气），游到尽头就可以过关了。

第九关　船屋

劳拉首先得回身打开后面开关，才能进入船舱。在侧面船舱左上角的通道，消灭掉敌人后躲开侧面滚桶，继续前进。从斜坡冲跳越过火堆，抓住墙缝移到尽头，拉下开关将火熄灭。然后往上爬，拉动另一开关，可使大厅中一侧的石柱降低。返回大厅，依次跳上大厅中央的石柱，再跳到右侧的平台上，可取得一**龙形物**。再跳入右侧墙壁的通道，跑到尽头，将前面的石块推到底，再将旁边的石块向前推，拉出第一块石块可捡到子弹。跳进坑中拉下开关升起原降下的石柱，再沿通道返回，利用石柱跳到侧面有一个开关的平台，拉下开关，此时原来有火的船舱将会注满水。现在让劳拉游入水中，拉下开关（返回换一口气），再游入门中，打死水鬼后游到尽头，拉动开关后再往回游一小段路程（当心食人鱼），从刚打开的门游出水面。打死敌人后跳上中央横梁，拉下一端的开关，然后进入另一端的门中，拉下两开关后，即速返身冲跳到对面抓住刚打开的翻板，快速移动到平台上（动作必须迅速和连贯），打开开关。然后返回刚才的大厅，左边角落里的翻板已打开，两次反弹跳抓住对面的平台，返身跳到后面的平台上。将尽头的石块向后拉一格，斜跳到对面的平台上，再跳到拉出石块的平台上，倒挂边缘向左移，然后跳到对面的通道中，即可来到左边平台上。继续前进打死敌人，劳拉要在坑边缘跳到上一层，并落入有假地板的坑中取得**龙形物**。接着返回进入旁边的通道，打死水中的咬人鱼，沿着水中通道往前游又可得一**龙形物**和装备。

游出水面后跳到前面的斜坡尽头，侧跳抓住对面的石台边缘到达下面的通道。打死敌人后进入一华丽的小厅，沿着楼梯进入另一小厅，拉出通道中的石块，飞越栏杆跳入下面的房间。拉开尽头坑中的石块可得到钥匙。接着，让劳拉用钥匙打开旁边通道的门，在侧面平台上打死敌人并拉动开关。进入刚打开的门后，利用石块来到上面的通道（当心前面坑中的玻璃伤人），按下开关后返回华丽小厅，此时坑中已注满水，游到对面即可过关。

第十关　甲板上

刚开始劳拉就要与恐怖的喷火兵决斗（本关喷火兵众多，请玩家小心！），然后从左边跳入水中，并在水边平台上捡起钥匙。再

从水中秘道游出水面。消灭掉另一喷火兵后向右走，多次推拉船身附近的石块，在中间将会出现一个秘门，用钥匙打开门后进入。跳入水中打开开关。回到第二个喷火兵处，跳入坑中后爬上梯子拉下开关。然后回到刚才充水的船舱，此时水已放干了，拉出石头后进入螺旋桨挡着的山洞中。可以看见水中一艘橡皮艇，不过现在还上不去。先游入水中打死水鬼，并在水底捡起**龙形物**。接着游入左侧的秘洞，上岸消灭敌人后，径直往前到尽头（不要走岔道）。给劳拉加满血后，让她从坑中反挂落到橡皮艇内的石块上，取得钥匙。打死水中的大鲨鱼后，再游入水中秘道，这次走另一条通道，回到船身第二层(船身上有很多装备)。

撞开水池里的门，干掉水鬼后又可取得**龙形物**。然后连续冲跳到前方的石台上，再利用石缝爬入右侧秘洞可找到第三个**龙形物**。返回石台后，跳到对面黄色的屋顶上，走到右上角，冲跳到右面山壁的石洞中(此处很隐蔽)，跳上石阶，打死敌人后，走出山洞跳到屋顶，再跳到旁边屋顶踩动地板并进入船舱。然后让劳拉拉出石块，按下开关，再走出屋子进入刚打开的门中。用在橡皮艇上拾得的钥匙打开里面的门。跳过假地板并打开角落里的开关后，可进入另一房间。沿岩洞通道来到黄色的房顶，取得钥匙后返回最底层。当劳拉将喷火兵们搞定并打开门，捡起地上的 THE SERAPH 后，便离开了海底沉船。

第十一关　高山丘陵

劳拉来到了中国的西藏。先打死飞鹰，前进中跳跃可躲过雪球兄弟。而打碎旁边的冰门可取得子弹(当心雪豹)。继续前进躲过雪球父子后，冲入对面冰门中，立即抓住对面冰缝(好险！)。走出洞口，消灭大鹰后跳入水中，上岸后，抓住冰缝爬到平台顶。侧身跳上斜台抓住边缘跳入下面的洞中（小心冰锥），一直向前走可看见一**龙形物**。然后从左边的通道滑下，躲过冰锥，再跳到尽头的石台上，取得药箱后跳上山顶。

在小木屋附近取得刚才发现的秘密后，劳拉就可以开着冰车去风光了(真刺激)。先撞死前面洞中挡道的枪手，在一处有环行石台的地方下车。跳入墙壁上的洞中，打死雪豹后，拉开堵住洞口的石块，然后骑车绕四周的平台加速冲入洞中，绕过深坑后下车抓住冰缝爬上平台，打开开关，然后骑车通过刚打开的门。径直往前冲深渊(别忘了加速)。先让劳拉下车到前面探探路。干掉敌人后，劳拉走出洞口，看见右方有一**龙形物**，跳过去捡起它。再消灭掉紧接着出现的豹子，骑车加速飞过断崖进入洞中。劳拉下车引开雪球后，沿冰缝爬下，进入洞中，拾起钥匙。然后跳入坑中，打碎冰门，躲开头顶的冰锥。再打开开关进入门中，便来到谷底，跳入角落里的坑中可拾得子弹。一场人兽大战后，劳拉爬上冰缝返回，开着冰车继续前进（在通道中有一门，打开开关后进入可看到取钥匙的地方)，进入一个有断桥的山洞，用钥匙接上断桥后，开车通过断桥，并躲过雪球，飞越深坑后，回到石球落下的地方，拾起钥匙(因为冰面已被撞碎)，此时会有一骑冰车的敌人出现（很难对付)，先迅速骑上冰车冲入刚才的洞中，在洞口伺机干掉敌人。然后骑上自己的冰车返回到最开始取车的地方(小屋旁边)。

用钥匙打开屋门后拉下里面的开关，立即掏枪干掉冲上来的敌人。然后进入刚打开的通道，迅速爬上中间的白色石台，干掉骑冰车的敌人。再骑上冰车从边上绕过深坑后，沿冰缝爬下躲开雪球父子，可取得第三个**龙形物**。继续前进，一场冰车混战后，推开前面夹道中石块，摆平冲上来的枪手。最后再来个飞车跳水，当劳拉游出水面进入山洞后就可过关。

第十二关　山中寺庙

走出山洞后，劳拉发现山谷中居然有一座庙宇。先干掉前面的敌人，接着爬上左面的石梯，来到高台。打死乌鸦后，跳到前面的通道中，再跳到石台上，背对高墙向左横跳到旁边的斜坡上，下滑过程中抓住斜坡边缘，可看到下面的岩缝，松手再抓住岩缝边缘，移爬上平台。打碎玻璃后进入图书室，在前面的休息室内干掉敌人，跳出玻璃窗可拾得子弹。回到右边的通道尽头爬上梯子，来到平台上，先到中央的石桌处，取得钥匙，再沿通道进入石屋。躲开石球，然后游入水中，沿边缘游到对面的洞中，躲开中央的旋涡，跳入前面的深池中，冲过三铡刀门，干掉敌人后跳过栅栏，可在角落里拾得一转金筒。跳过火苗后，拉开外屋角落的石头返回一楼，用钥匙打开旁边的大门，一场激烈的枪战后，劳拉跑到巨佛身后取得一**龙形物**。再进入左边的屋中，可发现墙上少了五个转金筒。

进到大门左侧的通道，跳过铡刀后在旁边的屋中捡到一金钥匙。用钥匙打开休息室的门，得到红色的钥匙，然后打开有两个巨轮的房间门，跑到房外拉下鹿形雕像后的开关，迅速跳过布满火堆的通道，进入左边院子，消灭敌人后拉下开关（在旁边的墙上可得到子弹)。下到地下室，打碎玻璃后可得到两个锥形体，再爬回地面，来到有太阳门的院子里。在雕像后放入一块锥形物后，进入太阳门，拉开巨石可取得第二个转金筒。回到佛像大厅，从右边中间的门爬上佛像跳到对面洞中，放入另一锥形物，可打开佛像底座下的地板。通过它来到储水池，在水中的秘道里可取得**龙形物**。游过水池，消灭掉枪手后来到最里面的通道，利用火熄灭的间隙，通过机关（在最后一个巨轮滚动的通道中可拾得第三个**龙形物**)，并得到一把彩色钥匙。再返回佛像大厅，用钥匙打开地上的门，跳入通道后，来到一座山谷。进入洞口后沿梯子爬上，干掉敌人后通过吊桥。从山壁跳上屋顶洞中，又拾得一转金筒。原路返回佛像大厅，进入左侧的屋中。(多次推拉木箱可得到子弹)，跑到尽头的玻璃窗前，立即掏枪干掉身后敌人，再从窗户跳入院中，爬上通道尽头的梯子，在最高处拾得第四个转金筒。返回储水池，拉下柱子上的开关后，推动石头堵住水流，滑入已无水的池中，拉出石块得到最后一个转金筒。回到佛像左边的屋子里，装上五个钻金筒后进入门内，放入神像即可过关。

第十三关　地下墓穴

慢步躲过头顶冰锥后，让劳拉抓住左侧崖缝进入坑内得到火柴和。来到下面，打死雪怪后拉下开关，再返回上面，抓住斜坡边缘反弹跳到对面的洞中。打死雪豹后(当心头顶冰锥)，进入门内，干掉追上来的枪手后，四处转转可拾得药箱。在石台上引下雪球并打死雪豹后，爬上将要断掉的石板，迅速抓住前面的梯子，返弹跳到后面的洞中，拉下开关，再跳到平台上拾起面具。下到无水的池中，用面具打开通道尽头的门，迅速滚翻跳回可躲过雪球攻击，来到神殿前的广场干掉雪豹后爬上角落的梯子，可得到子弹。从石台上跳抓进入山壁上的洞中，可看见冰层上方有一大锅，右边有一山洞。干掉雪豹后跳上入口处一角的白色石台，在水中的可拾得另一面具。用面具打开神殿侧门，进入漆黑恐怖的殿中，接着劳拉跳到中间一单独的石台上，拉下开关后，干掉出笼的雪怪，拉出角落里的石头垫到门下，再进到里面拉下开关，将下层的笼子里装备捡起后，返回殿外消灭敌人，接着再跳进墙壁的洞中来到刚打开的门内，躲过雪球后跳到对面的梯子上，游入水池，从洞中到达对面，爬上悬空的梯子可得到**龙形物**。再游入里面，爬上门前的石柱，抓住梯子后反弹跳到后面的平台上，拉下开关打开下面的门后进入，打死雪豹后拉动开关。返回神殿进入旁边刚打开的门内，躲过雪球，打死下面的雪豹后拾起子弹与药箱，拉下开关回到上面，让雪球砸

开右边门后进入。踩动左前方的地板可进入门中，从左边角落爬上(看上去无梯子)，可得到一个**龙形物**。回到外面依次踩动两地板，跳过前面屋中尖刺丛，进入右前方门内后，马上停下，沿梯子爬下过关。

第十四关　冰雪宫殿

劳拉来到神秘的建筑前。打响门前的大钟可打开门。进入后，跳上第二层可拾得药箱，踩动右上角大钟下的弹板，在弹起的过程中打响大钟，可打开中央的第一道栅栏门。从门前并排的两弹板跳上最高处石台，拉下开关，打开笼门，返回第二层进入笼中，拉下开关，抬起搁板，在笼子口处拉出墙中的一块石头，可进入一间大厅，并能看见远远的前面的高台上有一。正对高台向前跳，象印地安那.琼斯一样便会取得此物(真神了)。返回地面，利用栅栏门前门前的跳板跳上刚升起的搁板，打响对面的大钟，可打开第二道栅栏门。进入里面利用踏板跳上第三层，再通过两边的斜坡返弹跳开枪击钟。可打开旁边的栅栏门，沿斜坡移动到栅栏门前，斜反弹跳可进入里面，从梯子爬到上层，打死雪怪后可取得些装备，进入前面的岩洞，打死山洞深处的一群雪山虎后可取得面具，返回山洞通道，在旁边的角落里可取得另一个**龙形物**。

进入另一边的通道，打死雪怪后，往下面扔一根火柴会发现很多尖刺，躲开尖刺跳下，干掉雪怪后在平台边上放上面具，可将屋里的门打开，通过此门爬上吊桥，跳上侧面平台拉下开关用铁水融化冰面，接着跳入水中，取得 GONG HAMMER，继续前游，上岸后又是一场人兽大战，接着进入最里边的大门，先躲开侧面的雪球，再一口气冲跳入右前方的洞中，在山崖边反弹跳到对面，再抓住前面的冰缝。从坑中落下后，用锤子击鼓，然后下到地面，跳到左侧悬崖边的梯子上，下到谷底，拉下左侧的开关。打开角落里的门，爬上地面拾起**龙形物**后，进入中央的冰屋，取得 TALION。爬出冰洞，劳拉会与鹰头巨怪大战一场，占据有利地形后劳拉就可以轻松过关了。

第十五关　西安古庙

赶快跳过铡刀，在尽头水道下滑时，通过空中转身跳抓住瀑布的边缘，向左移动可取得一**龙形物**。游出水后来到一庙前(在右边山壁上能得到子弹)，打死猛虎后利用跳板弹跳到二楼平台，拉下开关后返回水中的平台。爬上梯子进入里面，抓住石台边缘往左移，继续往下，可得到另一**龙形物**。再爬上尽头的梯子，进入前面的小屋，通过反弹跳爬到最高层。快速冲过要掉下的石桥，跳到斜坡上，再跳上对面的斜坡，接着跳到石台上，拉下上面的开关，可打开神殿的门。

返回神殿后沿石阶爬上最高层，连续五次弹跳可到达对面的石台上，踩动地板滑入底层，急速跑过去拉下开关后立即返回(不要捡药箱)，躲过两边逼近的尖刀丛。来到前面的屋中，多次躲过滚石后，爬上梯子到达顶层，跳入一漆黑的屋子里，拉下角落里开关，打死老虎后从铡刀处的梯子爬到下一层，躲过巨轮兄弟后，来到兵马俑房的二楼。按下墙壁上的开关，立即翻身，快速跳过横梁进入对面的门中。利用摆锤摆动间隙过桥后，按下右边的开关升起地板，立即侧跳按下左边的开关，打开限时门，马上冲过。先后两次跳过滚石，可取得龙头面具。跳上右侧的平台，来到屋中拉下开关，从另一侧跳到最前面的平台，通过斜台弹跳到中央平台上，多次跳动后，利用跳板弹跳到前面的平台上，倒挂躲过滚石，斜跳向前再跳回又可躲过滚石，通过斜坡上的跳板跳到楼顶搁板上，取得**龙形物**。再跳回到顶端的洞口后，拉出角落里的大石，进到里面拉下开关，从地洞中跳下，躲过滚石，回到兵马俑屋。打死老虎，用龙头面具打开门，躲开滚轮，游入水中。迅速打开几个开关(否则会被扎死)，进入门中，接着跳上石台，游入水中拉下开关，注满水后从通道游入(不要拉第一个开关)，进入右侧拉水道拉下两开关后，返回并拉下外面的开关，放掉水，游入已打开门的通道，拉下开关后返回，再拉下注水开关，向上游出水面进入刚打开的门中拉下开关，迅速往左侧跑(有刀丛追赶)，跳入水中拾起钥匙。

来到瀑布下的平台，用钥匙打开旁边的门后游入最里面，拉下开关后返回换口气，再从有龙形图案地方游出水面，上岸后，劳拉发现原来这里是蜘蛛洞。跳过蛛网后消灭掉多只大蜘蛛，来到蜘蛛洞的最里面，可以看到一颗大蛛卵，借助周围石柱跳到对面洞中，再冲跳到水池中的石台上得到钥匙。回到神殿旁用钥匙打开门后，跳上石台(抓边缘)，躲过滚石父子。接着进入左侧通道，打死老虎后反弹跳上石台。先走左面通道，躲过第一个滚轮后(下面有子弹)，一口气冲过吊桥，按下开关后，跟着滚石返回到吊桥尽头，侧跳到旁边的平台上，待滚石走远后进入右边的通道，利用弹板上跳，进入刚打开的门内，跳过血池，躲过钉板墙后爬上梯子，迅速冲跳上前面的梯子。打开开关后进入门中，从左侧跳到对面的石台上，再跳上高台取得钥匙，沿斜坡返回下面，插入钥匙，冲跳抓住刚伸出的平台，爬上梯子，进入另一边的门中，跳到左面的石台上，再跳上斜台弹跳到龙身上。爬上梯子至铡刀处后反弹跳到后面的斜台，抓住另一梯子，绕过铡刀继续上爬(虽然看不到梯子)，再反身抓住后面的梯子，进入右面的通道即可过关(好辛苦啊！)。

第十六关　空中浮岛

打死空中飞驰的执剑武士，并拾得药箱后，从尖形石块的左侧滑下，跳到悬浮的石台上拾起 MYSTIC PLAQUE。再跳到对面的房前，打死执戟武士。爬上左侧一个有树的平台，跳到屋顶可取得**龙形物**。返回后抓住右侧边缘跳到下一层，拉下开关后跳入对面门中，连续跳上石台来到"T"形屋顶，在右侧通过斜坡反弹跳入屋内，拉下开关后滑下斜坡返回小屋旁。再打死执戟武士，进入小屋又得到 MYSTIC PLAQUE，此时又有一执戟武士出现。从原路返回到绿色平台的最高处，冲跳到 T 形屋子对面的台子上。用两 MYSTIC PLAQUE 打开门后打死天兵。在右侧树下通道的尽头可取得一**龙形物**。跳上有滚石的石台，跳过滚石后返身抓住石台边缘可躲过滚石。然后跳到对面，冲跳到有滑索的悬浮平台上，利用滑索来到桥上，进入右面院子中打死武士后拉下开关，再打死另两个武士后，通过大厅旁的滑索返回，再次来到先前滑索的石台上。抓住滑索一直滑到洞中后松手，先跳到右边，拉动石块爬上二层，拉下开关后中间夹道会伸出一平台，跳上此平台，拉下开关可打开火池中的翻板。再次爬上二层冲跳入洞中(不用害怕，下面是水)，拉下开关后从水下通道游到另一侧，拉下开关关掉铡刀。可返回到二层平台上，跳上滑索旁的石柱，进入上层洞中，冲跳抓住对面的崖缝后，右移爬上后拉下开关。从下层返回，进入刚打开的门中。滑入中间的坑中，打开开关。一场激战过后，拉动武士身后的两个开关，可返回上面的方形屋。

接着，劳拉进入一间有火坑的屋子，爬上梯子后反身跳，抓住后面的梯子，再爬到红色的窗口前，反身跳，抓住背后的梯子，爬上斜坡连续斜反弹跳，到达通道中，干掉打手后拉出石头(不要滑过去)，冲跳到左边的山崖上，反抓石台跳入下面山洞中，可在走廊上取得本游戏最后一个**龙形物**。原路返回石台，冲跳入门中即可过关。

第十七关　龙巢

拉动院子里的两个开关，并消灭几名武士后，进入打开的门中，将里面的所有打手搞定后，可拾得 MYSTIC PLAQUE。用它打开门后进入里面，紧接着将会是一场人龙大战，先别急着打，因为水底下有许多装备，上岸后，立即躲在柱子后攻击，待龙昏倒时，快速拔下它肚子上的匕首，龙就会变为一堆白骨。然后迅速跑出前面的门，并躲过震塌的石块冲出通道，即可过关。

第十八关　温馨的家

首先，劳拉要迅速用身上的钥匙打开床边储物室的门。先捡起枪后，消灭掉打手，再捡起所有的装备，接着，让劳拉守住楼门口，干掉所有不速之客。最后，劳拉终于用自己的力量保卫了自己甜蜜的家园。而她的第二个冒险故事到这里也就结束了。

文：孙滔　作者特别致谢北京科技大学陶庆华

责编：PERFECT

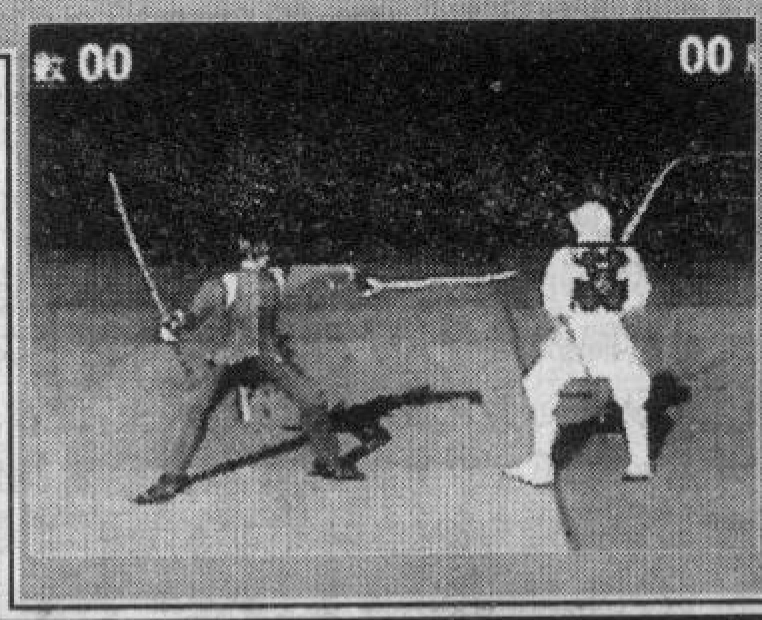
次世代天空

武士之刃2

不择手段 一击必杀

角色招式并无半点华丽修饰，但如果应用得当却给人感觉异常犀利；攻击方式也没有那么多条条框框，突出不择手段，这就是以“一击必杀”著称的《武士之刃》。二代中的人物实体感增强不少，暗器和刀剑的刻画更加逼真，但游戏的系统仍需雕琢。

PS 厂商：SQUARE 类型：FTG
发售日：98年3月12日



全武器特性、技巧以及两流派专用技在今期披露

■武器性能简述

打刀 全长：98CM 刃长：73.8CM
曲长：2.1CM 重量：1.6KG

所谓打刀就是指日本刀之一。刀身极为锐利。需活用其长度，不论斩击、甩手或突刺等攻击都将相当均衡。而且相对而言在速度方面较占优势，接近战中也不会处于略势，方便展开进攻。

野太刀 全长：119CM 刃长：93.2CM
曲长：3.5CM 重量：2.1KG

刀身曲度大且又长又重的大太刀。鸣镜、舍阴至今仍都以野太刀来做基本技巧的锻炼。虽然出招、收招速度都稍显迟顿，但可从长距离使出豪快斩击，也能自远距离扫倒对手，其攻击力可说是相当之强。笔者认为像源五郎这样的角色最适宜使用野太刀了。

ブロードソード 全长：115CM 刃长：85CM
重量：3.5KG

比其它武器重出许多，但威力也比其它武器更加可怕。刀身十分宽大，刀刃相对打刀不够锋利。此外，因为它的出招速度很慢所以不太适合密集攻击。

ロングソード 全长：89CM 刃长：70CM
曲长：5.2CM 重量：1.4KG

比打刀轻而且更加方便使用，接近西洋剑的风格，刀身狭窄。活用其种量轻、双面刃的特征而进行快速连斩攻击对敌人非常有效。只是对于力量型角色可能不大合适。

稚刀 全长：180CM 刃长：45CM 重量：1.9KG

鸣镜当心流的专用武器。远距离的扫击、突击均很强。但如果让对手接近将不堪设想。

枪 全长：182CM 刃长：30CM 重量：1.7KG

舍阴党的专用武器。所有武器中最长的，攻击自然以远距离突刺为主，招式犀利、迅急。

■隐藏角色加入方法

游戏初始共有6名角色可供选择（明镜、舍阴各三人）。任选一角色进行“精进の战”，在游戏中将遇到两名新角色，并应用他们作战。如果新角色未在战斗中阵亡，那么在游戏结束后便可使用新角色了。至于两位枪手的加入，只要在15分钟内完成百人斩即可。

责编：PERFECT

		技名	武器	段位	角色	输入指令
明镜、舍阴专用技及共同技	鸣镜馆专用技	蛇目	打刀	大上段、上八相	辰美、御门	→R2×
		二兔	野太刀	鸟居、下段、逆手右车	辰美	R2○○
		拜手	野太刀	鸟居	辰美	→×←×
		兜割	稚刀	八相	御门	→R2○
		丙式·胧月	野太刀	鸟居	辰美	←→○××××
	舍阴专用技	蜻蛉斩	打刀	右八相	寒云	→R2×
		蜻蛉斩	打刀	上段、右八相	琴村娘	→R2×
		蜻蛉斩	ロングソード	上段、中段、矢射	琴村娘	→R2×
		二鹰	ブロードソード	斜十字、下段裾围、引手右车	琴村娘、寒云	R2×○
		龙尾	野太刀	崩鸟居	源五郎	→←×
		唐竹割	打刀	上段	源五郎	←×
		辙	打刀	右八相	寒云	←→○
	空手技	草追风	ブロードソード	右车	风闩	←×
		手缚	打刀	上段	源五郎	←×

打刀技表

大上段/上段		踏前真直斩	→○
踏潜真直斩	→○	踏前摺上	→×
踏前胴斩	→×	猪鹿碟	×○○
真直叩斩	→→○	摺上包	×○×
跳前逆胴	→→×	二刀流	
天冥回旋斩	○××	二刀天冥展	○×
正眼/下段正眼		胁天	×○
真直叩斩	→○	二刀天冥突	○××
踏前逆胴	→×	胁天仁王突	×○○
跑突	→→○	居合	
滑足拂	→→×	拔一文字	→×
表包	○×○	左转拔	↑×
上八相/右八相		疾风阴拔	→→×

ロングソート技表

大上段/上段		踏前摺上	→×
踏前真直斩	→○	摺上二连退袈裟斩	××←○
踏前胴斩	→×	二刀流	
真直叩斩	→→○	二刀天冥斩	○×
跳前逆胴	→→×	二胁	××
胴斩突进真直斩	×○○	二刀天冥突	○××
引手中段/中段		二胁天	××○
真直叩斩	→○	二胁诸手突	××←×
踏前逆胴	→×	居合	
跑突	→→○	拔一文字	→×
滑足拂	→→×	左转拔	↑×
中段·天冥舍身突	○×→○	右逆手乱拔	↓×
高矢射/矢射		疾风阴拔	→→×
踏前真直斩	→○		

野太刀技表

鸟居/崩鸟居		滑足拂	→×
片手踏前真直斩	→○	丙式天冥·表斩	○×→○
兜落	→×	逆手右车/逆手车	
真直胴打表斩	○×○	踏前真直斩	→○
真直二重片手突	○○←○	泷升	→×
下段/引下段		里天冥	×○
佛突	→○	里天冥土蜘蛛	×○←×

ブロードソード技表

十字留/斜十字		胴返	××
蹋前垂直斩	→○	丙式天冥·兜落	○××
兜落	→×	右车/引手右车	
天冥碎	○×○	踏潜叩付	→×
倨围/下段倨围		跳前胴拂	→×
佛突	→○	丙式天冥·叩付	○×○
滑足拂	→×	胴斩乱舞	××→×

稚刀技表

胁构		胴拂包	×○×
踏前柄合	→○	面打突进二段	○○→○
踏前裾拂	→×	中段	
阳胴打	↑×	踏前面打	→○
阴胴打	↓×	踏前裾拂	→×
胴返上半月	××→×	阳裾拂	↑×
八相		阴裾拂	↓×
踏前胫打	→○	穿突	→→○
阳胴打	↑×	逆裾拂	→→×
阴胴打	↓×	裾拂早钟	××→
踏前穿突	→→○	逆十字落	→→×○
十风	→→×		

枪技表

清眼		回三段	→→×
踏前片手突	→→○	爪牙裂空	××○
巴	→→×	余拍子	○○→○
小爪二拍子	×○○	下段	
三拍子	○○→○	叠返	→→○
上段		鬼阳炎	→→×
突上	→○	小爪裂破二段	×○○
回二段	→×	下段里拍子	××→×
猛进五段	→→○		

■同样可作一击必杀的暗器

游戏中每位角色均有自己的暗器，投掷方法是R2○。投掷暗器最好是当对手处于大上段或下段、并且在一定距离之内才会有效。比如，辰美的暗器就是一把打刀，如发出时机得当，即可非常精彩的结果对方（穿胸而过，敌人缓缓倒地）

如果暗器发出但未能达成一击必杀的理想效果，那交战双方都可以按R2将其捡起，并再次进行投掷。再次用辰美举例，若他的打刀投出后未达成一击必杀，并且自己没拾得或被对手拾得，那他就不能进入二刀流的状态。最后需提醒玩家的是，角色处于断臂状态是即不能投掷暗器也不能拾得暗器的。

■断臂的后果

今作中删除了腿部损伤的设定，但交战中角色断臂仍是时有发生的。断臂的角色除不能进行暗器投掷、暗器拾得外，还不能进入二刀流、居合状态。此外，由于是单臂挥刀，其速度也会略感迟顿。断臂确实将使角色在交战中处于被动局面，但是败中取胜的例子也是屡见不鲜。



◀御门与寒云的宿命对决！

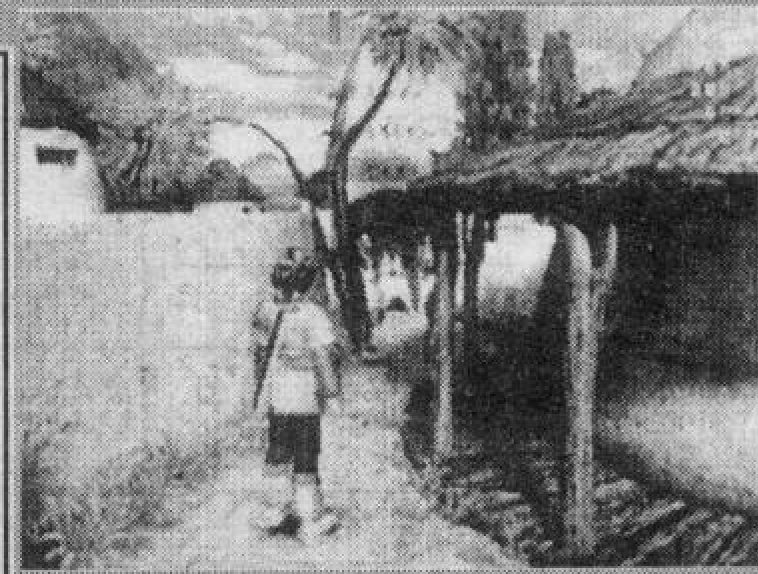
次世代天空

玉茧物语

独到风格 期待之中

“逼真地显示土著村落的独特魅力”——这就是由元气制作的《玉茧物语》给我的第一印象。“元气”一直致力于文字类游戏的制作，但是长期以来并没有过硬的作品推出，因此玩家对其并不熟悉。为了树力自身的标牌游戏，元气已全心地投入了《玉》的制作，望攀新高。

PS	厂商：元气	类型：RPG
	发售日：预定 98 年	



携带独创世界观的 3D RPG 预定 98 年登陆 PS！



▶出品高质量茧丝是支撑塞莱斯村生计的重要产业，由此看来茧使者和巫女都是村子里必须存在的角色了。

《玉茧物语》是一款以“茧使者”为中心创造出的独特世界。故事的起点是在有茧使者与巫女居住的村落——塞莱斯。这里有个不成文的规矩——茧使者在成年后必须要娶巫女为妻。可为什么会有这样的惯例呢？

据说，茧使者有着用茧封印魔物的神奇能力，而巫女则能够净化魔物的茧，使它们成为“圣魔之茧”，同时确保茧使者不会变得邪恶。或许是因为茧使者与巫女都有着一些不寻常的能力，所以村人们均不敢接近他们，有时甚至是抱有偏见的冷眼相待！另外，塞莱斯还有个专门生产茧丝的“茧丝纺织场”，其中出产的高极茧丝就是这个村子赖以生存的经济来源。

责编：PERFECT

驾御魔物、合成魔物

在战斗中，主角击败魔物的话就可以将它们封入茧中！而后，这些“弃暗投明”的魔物便成了主人公的重要帮手，从它们当中挑选那些健壮的魔物助战是今作的乐趣之一。而且魔物也会随着战斗提升自己的级别，甚至还会学会各种魔法、特技。当然，如果“贪心”的玩家想得到究极魔物的话就不能单纯依靠战斗的锻炼了。

目前对魔物合成系统仍了解不多，只知道今作中合成魔物的种类多达 32 种！

角色档案

雷班特（レバント）

塞莱斯村土生土张的茧使者。但是村人好像对茧使者并不友好，加之幼年时父亲的神秘失踪，使得雷班特与母亲一直过着相依为命的生活。



玛尔布（マーブ）

作为雷班特未来的新娘，玛尔布并非那种雷班特喜欢的内向、保守型，而是位开朗热情、我行我素的倔强少女。因此两人之间总有点儿格格不入的感觉。



近藤胜也缔造的游戏世界

不只是故事本身吸引人，今作的 CG 背景、POLYGON 角色效果都均很出色，3D 画面的精彩程度绝对令玩家大大期待。这当然与近藤胜也的参于制作密不可分。曾在《魔女宅急便》等著名卡通片中担任原画设定的他在漫画圈确实大名鼎鼎。近藤胜也的画风柔和清新，并总带有几分异国情调。玩家只需看看今作的开发画面就不难发现其传神之处。

《玉茧物语》的舞台

茅草搭盖的屋顶、黏土砌成的墙壁、木条钉制的房门，还有摆在窗口、屋外的瓶瓶罐罐。这就是由近藤胜也一手缔造的虚构世界，充满中世纪的人文气氛。也是今作想要突出的特色之一。



▶此房间是 RPG 游戏中必须频繁出入的地方——道具屋。

口袋恋爱

GB天地 佳作连台

很有趣的育成游戏吧！其实本栏目并非只接纳 RPG 游戏来稿的，像一些模拟游戏和解析式攻略我们同样是非常欢迎。另外，为了便于分拣，请来稿作者在信封上注明"天堂任鸟飞"栏目收，并务必写清自己的姓名、邮编及地址。



GB 厂商:KID 类型:SLG 容量:2M

充满浪漫色彩的故事等待着你也来参与！

指令介绍

开机进入游戏后，会让玩家选择しーでぃーとの、りんく，若选择りんく しない(不连)则可跳过序幕中各人物的自我介绍，若选择りんく させる(连接默认)则必须强制性观看完序幕才能进入游戏。

すたーと:START，从头开始。接着依次输入姓(みようじ)、名(なまえ)，昵称(にっくねーむ)，生日(月:うまれた月、日:うまれた日)，血型(けつえきがた)而后按 A 键确认，若要更改，按 B 键退回，重新设定。

つづき:继续。

进入游戏画面出现的菜单:

屏幕上方:日期，金钱

屏幕正中:当日起一周内(除日曜日)上下午活动的安排

屏幕左下:状态栏

がくりょく知识　きようさ灵巧

かっこう外貌　けんこう健康

たいりよく体力　センス感觉

屏幕右下:活动安排

★べんきよう学习:知识 UP、健康 DOWN、体力 DOWN、感觉 DOWN、灵巧 UP;

★みだしなみ梳理:外貌 UP、健康 DOWN、感觉 UP、知识 DOWN;

★くらぶ俱乐部：かなりがんぱる参加活动、このくらぶをやめる退部○

いご围棋部

やきゆう野球部

しゆげい手工艺部

ばすけっと篮球部

えいかいわ英语会话部

さっかー足球部

★からおけ卡拉 OK:外貌 UP、知识 DOWN、体力 UP、灵巧 UP、健康 DOWN、感觉 UP;

★げーむ电子游戏:外貌 DOWN、灵巧 UP、健康 DOWN、知识 DOWN

★あるばいと打工:知识 DOWN、外貌 UP、体力 UP、灵巧 UP、健康 DOWN、感觉 DOWN○

★りらっくす休息:外貌 DOWN、灵巧 DOWN、健康 UP;

★こーゆー关系

★じようほう情报:

たうんじようほう市内情报

しよじひん道具

おんなのこのじようほう女孩情报

★よてい　预订计划(当月，下月)

★ほぞん保存

★おぷしよん调整:

しーでぃー との りんく与 CD 机的连接

りんく しない不连

りんく させる默认

にっき を けす消除记录

★しゅうりよう 终了(退出游戏)

★でかける 外出○

★れんらく 联络○:

でーとにさそう约会

ぷれぜんと赠送礼物

注:标有○标记的活动，只有在特定日期才能进行。

角色介绍

★姓名:佐伯るるな(さえき・るるな)

生日:6月14日

年龄:16岁

血型:A

喜欢的东西:针织物(ぬいぐるみ)、巧克力派(チョコパフェ)

讨厌的东西:数学、不修边幅的人

喜欢的场所:游园地、汉堡包店

兴趣:购物、编织物

背景:同年级、同班生、主角幼时同伴，与前野四郎(まえの・しろう)关系不错

★姓名:高尾水树(たかお・みずき)

生日:10月10日

年龄:16岁

血型:O

喜欢的东西:棒球(野球)，望远镜

讨厌的东西:手工、狗(因小时候被狗咬过)

喜欢的场所:野外、天文台

兴趣:所有体育运动，天体观测

背景:同年级，同班生，热衷于体育俱乐部，与原拓也(はらたく・や)不错

★姓名:松田由美(まつだ・ゆみ)

生日:8月12日

年龄:17岁

血型:B

喜欢的东西:糖果、旅游鞋

讨厌的东西:蟑螂、电影

喜欢的场所:街道、看得见天空的地方

兴趣:散步、饶舌

背景:汉堡包店内的打工妹，上级生，身为大学生的她却喜欢饶舌

★森园美里(もりぞの・みりい)

生日:9月21日

年龄:16岁

血型:A

喜欢的东西:参考书、经济新闻

讨厌的东西:浅薄的人、嘈杂的地方

喜欢的场所:图书馆、屋顶平台

兴趣:围棋、电视游戏

背景:转校生，相当认真的优等生，暗恋原

拓也(はらたく・や)

★森园麻里(もりぞの・まりい)

生日:9月21日

年龄:16岁

血型:A

喜欢的东西:流行杂志,手提电话

讨厌的东西:考试、学习、说教

喜欢的场所:俱乐部、路上

兴趣:电视游戏

背景:同年级其他班的女生,与森园美里是双胞胎,有一大帮爱玩游戏的朋友。

★爱川凉音(あいかわ・すずね)

生日:11月30日

年龄:15岁

血型:B

喜欢的东西:推理小说、小动物(尤喜喂养仓鼠)

讨厌的东西:体育课、当别人面谈话

喜欢的场所:图书室、保健室、自己家中

兴趣:读书、空想

背景:下级生,性格老实、懦弱,喜欢做梦,身体较弱

★筱泽ももよ(しのざわ・ももよ)

生日:7月19日

年龄:16岁

血型:AB

喜欢的东西:玩具、牛奶

讨厌的东西:严肃的气氛

喜欢的场所:游戏中心、公园

兴趣:游戏、计算机、公共澡堂

背景:其它班的女生,游戏玩得比男生都棒

特殊事件与外出

5月15日——转校生森园美里报到

5月30日——集体郊游

6月27日——校运动会(结识爱川凉者)

7月1、2、3日——期末大考

10月21—24——日修学旅行

10月30日——万圣节 party

11月4、5日——校文化祭、篝火晚会

12月1—3日——期末大考

12月25日——圣诞节

有关外出:

选择外出(**でかける**)指令后,根据季节不同可去的地方有以下几处,之后选择**うちに かえる**回家

だれか よびだす传呼

こいがはら こうこう——学校

こいがはら しぜんこうえん——公园

げーむせんたー しみず——游戏中心

むくがわ かせんじき——市郊

からおけ ふあんきーぐるーぶ——舞厅

こいがはら としょかん——图书馆

こいがはら はんばーがーしょっぷ—汉堡包店

こいがはら ぷらねたりうむ——天象馆

こいがはら しょっぴんぐせんたー—购物中心

こいがはら——电影院

こいがはら えき(ゆうえんちゆき)—游园地

こいがはら ばすてぃ(びーちゆき)—海滨(暑假)

こいがはら ぷーる——游泳池(暑假)

さくらのもん——樱花林(春天)

こいがはら なみきみち——林荫道

ちーずけーき こみや——西式点心店(冬季)

注:选择去购物中心,若选**しょっぴんぐ**(购物),则可在店内选购商品,商品清单见下文,若选**でかけるだけ**,则有以下几处可去:

ぬいぐるみ なかじま——玩具店

ぷらざ ぺにー(ざっかてん)——杂货店

ぺっとしょっぷ ぶる——宠物店

ぶっくしょっぷ なかむら——软件店

すぽーつぎやー さとう—体育用品店

といしょっぷ ひかる——玩具店

めでぃあしょっぷ やきさん——软件店

注:之后的指令与去其他场所后出现的指令相同(回家/传呼)。

经验与心得

1. 第一印象很重要,所以与女孩初次见面时要慎重选择该说的话,这样也许可以事半功倍(也许一开始就会有一颗小"心")。

2. 要与所有女孩都搞好关系看起来是不可能的,因此当确定要追求的目标后,最好不要再与其他人约会,不然那位又不高兴了,顾此失彼,得不偿失。

3. 当关系发展到一定程度,与她在其喜欢的场所有时会发生特殊事件,会导致感情猛涨,所以尽量多试试(还有S/L大法呢,怕什么)。

4. 11月3日以后,不可以再使用家中的电话约会。但还有一法,出门后再打电话传呼她,效果相同,还可节省半天的时间(不信再去仔细看看)。

5. 日常事件中的选项由于全是日文,不知含义,只好利用S/L大法观看后果有何不同再作决定。

6. 送礼物一定要根据喜好,不对胃口,即使送一台价值5万的电脑也是枉然,要仔细考虑的。

7. 打工与参加俱乐部活动是势不两立的,只能在打工与俱乐部中选其一(也就是说参加了俱乐部,就打不了工,反之亦然),相同点在于二者都只能在水曜日,土曜日及日曜日或特定假日进行。

8. 打工一次能赚1500元钱,但健康会大幅下降,需权衡利弊。

9. 上下午的效率不相同,一般来说上午要高于下午,可善加利用。

经验与心得

ぽけっと・べる——袖珍电话

ぴー・えいろ・えす——P.H.S

けいたいでんわ——移动电话

じようほうつーる——情报工具

てでぃべあ——玩具熊

ちょーむずすうがく(さんこうしよ)——参考书

ぎんのいせりんぐ——银耳环

しゆげいせっと——手工艺品

いちおーきゃっぷ——帽子

ぼうえんきよう——望远镜

すてきなあみもの——编织物

しべりあんはすきー(ぬいぐるみ)——针织物

ほしのおはなし(ほん)——书

みんときゃんでぃ——糖果

のーうえいぶ(すーにーかー)——旅游鞋

ごきぶりくん(おもちゃ)——蟑螂君

98ねんこれかでる(さんこうしよ)——参考书

にほんけいざいのゆくえ(ほん)——《日本经济的去向》(书)

さいきょうのいご(ほん)——《最强的围棋》(书)

ぱっぱらぱー(げーむ)——游戏

こーどきっど(すいりしょうせつ)——推理小说

わたしのぺっと(ほん)——书

たきちっち(おもちゃ)——玩具

まつくす 95(すにーかー)——旅游鞋

わっきんとっしゆ(こんぴゆ~た~)——电脑

たうんじようほう 4月~12月——市内情报4月~12月

文:毛云

责编:PERFECT



天津万诚游戏专卖店

耳听为虚，眼见为实，纵许万般承诺，不如诚意相邀，万诚游戏真心感谢各方玩友对我们的厚爱和支持！！

原装索尼 7000 型(不配震动手柄) 送电源	价格:1290 元	原装世嘉土星机(白)原装 JVC 光头 送电源	价格:1280 元
原装索尼 7000 型(配震动手柄) 送电源	价格:1520 元	原装 JVC 土星机 原装 JVC 光头 送电源	价格:1320 元
原装索尼 5001 型(配原版盘) 送电源	价格:1390 元	台湾主板世嘉五代双制式Ⅱ型机 NTSC—PAL	价格:180 元
原装世嘉 MD 彩色 16 位手掌机(送一卡)	价格:660 元	原装世嘉 GG 彩色手持机(送原装电源)	价格:650 元

原装 GB 手掌机(送 4 节原装电池)售:298 元 邮资:20 元 原装 GB 超薄手掌机(送 2 节原装电池)售:395 元 邮资 20 元

GB1005	卡比之星 2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽 2 紫禁城 扑克小子 锄大 D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	95 元
GB1004	吞食天地 3(中文版) 四驱车小子 2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽 2 超级玛莉兄弟 2 玛莉医生 滚动方块	135 元
GB1003	97FIFA 足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	95 元
GB1002	口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士 3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	115 元
GB1001	三国英雄(中文版) 96 格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	125 元
GB808	(RPG)吞食天地 3(中文版) 鸡蛋仔俱乐部 2 代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记	145 元
GB807	(RPG)吞食天地 3(中文版)三国志中文版 96 格斗天王 恶魔城 3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说	145 元
GB802	(RPG)玛莉六代 四驱车 2 三国志中文版 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者	115 元
GB801	(RPG)三国英雄(中文) 三国志中文 口袋妖怪 2 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语	120 元

68*1 拳皇 96 篮球飞人 幽白 4 洛克人 3 蜡笔小新…	79 元	GB501 96 拳皇 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	78 元
150*1 玛莉 4 97FIFA 足球 恐龙战队 明星篮球 蜡笔小新…	79 元	GB502 恶魔城 3 黑船党 三国志(中) 创世外传 沙特传说	88 元
63*1 大金刚 2 第二次机器人 玛莉 4 幽白 蜡笔小新…	79 元	GB503 街霸 2 七龙珠 中国功夫 恶魔城 SD 战国传说	78 元
42*1 拳皇 96 97FIFA 足球 时空枪手 米老鼠世界…	79 元	GB504 98FIFA 足球 热血高校 热血硬派 冒险岛 2 街头赛车	88 元
142*1 拳皇 96 第二次机器人 机器猫 幽游白书…	79 元	GB505 98FIFA 足球 忍者龟 魂斗罗 6 泰山 2 鬼马小精灵	88 元
177*1 拳皇 96 龙珠 2 幽游白书 洛克人 疾风少年…	79 元	GB506 98FIFA 足球 客星兄弟 天师老人 小叮当 蓝精灵	88 元
133*1 拳皇 96 大金刚 2 第二次机器人 第一次机器人…	79 元	GB601 四驱车 疯狂赛车 街头赛车 摩托车 电单车 大坦克	88 元
168*1 拳皇 96 幽游白书 1 2 3 4 97FIFA 足球…	79 元	GB602 女神转生 2 美少女 方块 芭比 美女赛车 梦幻仙女	88 元
112*1 大金刚 蜡笔小新 幽白 疾风少年 世界杯足球…	79 元	GB701 97FIFA 篮球飞人 足球狂 棒球 高尔夫 网球 保龄球	86 元

以上均为 GB 合卡，编号表示合卡种类，例如：GB503 代表该卡为 5 合 1 卡，以此类推，为方便外埠玩友邮购，汇款时只写所需卡带编号即可。

邮寄均为航空快件，邮资为 1 卡 10 元，2 卡 15 元，3 卡 20 元以此类推。

本店另有众多各类主机软件及配件，因版面所限恕不一一列登，欢迎各地玩友来信索取免费资料

联系(汇款)地址：天津市南开区鞍山西道龙井里 8 号楼 330 增 14 联系(收款人)：陈光 电话：(022)27375476 邮编：300193

南京 兴达 游戏机专卖店

连锁店

南京兴达以华东地区特优价零售，批发土星、PS 等次世代游戏机及软件和配件，并压缩广告费，让广大电玩得到更多的实惠。南京兴达是您永远不会错的选择。

游戏机报价

日本世嘉土星(原装手柄、AV 线、可直读 IC、电池 + 中文说明书 + 保修卡)	1200 元
日本索尼 PS 机(原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、原装碟 + 保修卡)	1350 元
原装博士 7 代 32M 磁碟机 + 美版(N 制) + 双原装手柄 + 双电源	1700 元
原装博士 7 代专用光碟机 + 5 张光碟至新款节目	1200 元
原装任天堂 N64 位机(原装手柄、电源盒、AV 线、原装卡一盘、记忆卡等)	1500 元
N64 光碟机(128 兆内存、内置 VCD 功能、117 个节目光碟 + 电源 + AV 线等)	2650 元
进口世家Ⅱ型机(双手柄、AV 线、电源、制转盒、赠卡一盘)	250 元
16 位原装世嘉彩色手掌机(高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机)	690 元
迷你型超薄 GB 手掌机(须购卡)	400 元
任天堂 GB 普通手掌机 + 说明书保修卡 + 原装电池肆节	320 元

▲注：以上价格不含邮费。由于广告定稿时间限制，可能会和当时售价有出入，以电询为准。

兴达店：9:00—20:00
南京市夫子庙瞻园路，来燕桥 2 号亭
电话：025—2248772 范女士
世家店：9:00—19:00
南京市中央门韶山路 104——25 号
(南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道)
电话：025—5612618 陈先生 徐小姐

洪武店敬告：
因拆迁本店将搬至中央路 30 号—8
欢迎新老顾客惠顾，望互相转告
兴达鼓楼店 9:00—20:00
南京中央路 30 号—8、9
电话：025—3605005、范先生
维修总部：中央路 30 号—8、9 二楼

★新到日本新动画 VCD"新世纪"13CD、"DNA"、"樱花大战"二代、"小倩"系列及土星、PS 几百种新款光碟和游戏，保证低价，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询。电话：025—5612618(传真)，025—3605005(传真)，为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄。

邮购一部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉 邮编：210001 查询电话：025-5612618(传真) 批发：陈先生
邮购二部：南京市中央路 30 号—8 浦国华〈收〉 邮编：210008 查询电话：025 - 3605005(传真) 批发：范先生

广告

北京万和一族电子销售中心 邮购价目表



新卡特别推荐 世嘉MD机上著名SLG卡《恐龙兄弟2》,内容精彩纷呈,趣味性极强,16M超大容量。
零售价:110元(免邮资),大量批发,价格更优!!

独家销售批发 另本中心新到一批布制挂画,全部VR战士Ⅱ人物形象,尺寸为80cm、宽为1米2,价格60元一幅。

	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价
策略模拟	恐龙兄弟2	110	阿Q连环泡(中文)	115	古代封印	75	众神遗产	78
	三国5(全中文)	180	吞食天地(全中文)	169	主题公园	45	澎湃的电风	95
	梦幻模拟战2(中文)	120	封神榜(中文)	160	沙丘魔堡Ⅱ	25	梦幻模拟战Ⅰ	68
	皇帝财宝(中文)	120	信长霸王传(中文)	130	沙丘魔堡Ⅱ+火枪英雄	48	光明十字军	65
	众神遗产(中文)	120	光明与黑暗(中文)	110	大航海时代Ⅱ	73	光之继承者	88
	水浒传(中文)	170	三国3(中文)	78	皇帝财宝	83	信长野望一霸王传	105
	三国+信长(中文)	105	大富翁(中文)	95	特殊部队357	68	A列车进行曲	42
	悟空外传(中文)	110	三国乱世群英(中文)	75	皇家血裔	82	梦幻模拟战Ⅱ	68
	大航海时代1(中文)	105	三国志2(中文)	123	新超级大战	88	太阁立志传	100
	大航海时代2(中文)	130	武将风云录(中文)	129	乱世群英+大战	88	攻击潜艇688	40
	新乞丐王子(中文)	170	太空战士(中文)	153	大海战	28	麻将恶魔塔	110
	元朝秘史	70	斩一夜叉圆舞曲	69	织田信长—全国版(中文)	72	中国象棋(中文)	88
对打格斗	超级16人街霸(40M)	120	12人街霸	34	幽游白书	43	饿狼传说2	73
	球人对战(3D全景)	46	世界英雄	40	霸王摔交	55	龙虎拳	48
	侍魂	49	VR部队	25	豪血寺一族	95	七龙珠—武勇列传	32
	真侍魂—霸王丸地狱变	80	VR战士2	53	VR战士对铁拳	38	真人快打(完结篇)	58
枪战射击	EX战斗机	40	空牙+雷电	43	雷电传说	25	鲛鲛鲛	18
	雷鸟战机4	27	联合大作战	25	无敌飞狼	28	大吟酿	30
	空战三合一	43	野马战机	35	雷鸟战机3	26	沙漠风暴Ⅰ	23
	沙漠风暴Ⅱ	24	沙漠风暴3	31	魂斗罗	35	生化人大战	35
	毁灭警官	33	忍无可忍	33	真实谎言	33	越空狂龙	33
	骷髅行动组	42	空牙	35	火枪英雄	36	机械战警Ⅳ	29
	F—117隐形战机	35	米格—29战机	28	超级大坦克	21	异形战士	24
动作过关	水浒风云录(32M)	133	杨家将	118	格斗四人组3(24M)	43	复仇者	32
	玩具总动员(32M)	53	蚯蚓战士Ⅱ	48	漫画英雄	32	战斧Ⅲ	24
	战斧4	25	音速索尼克Ⅳ	34	音速索尼克Ⅰ	20	音速索尼克Ⅱ	22
	音速索尼克3	27	超级忍3	25	音速索尼克5	53	鸟人战队电影版	32
	X—MEN Ⅱ	45	黑水海盗	38	七喜小子Ⅱ	40	丁丁历险记	38
	风中奇缘	53	芭比娃娃	35	美少女战士	38	阿拉丁	33
	魔界使者(24M)	36	松鼠大作战	38	永远的蝙蝠侠	35	蜡笔小新	30
	割喉岛	42	汤姆和基瑞	38	丛林冒险	42	米老鼠纪念版	46
	狮子王	43	狮子王Ⅱ	38	陷井(丛林Ⅱ)	45	丛林冒险1	55
	魔域战士	35	史丁比大冒险	35	蝙蝠侠与罗宾	40	丛林冒险2	68
	失落的世界—侏罗纪3	55	巴洛战士2	45	侏罗纪公园	40	侏罗纪公园Ⅱ	42
体育赛车合卡	98NBA(带记忆)	65	98FIFA足球(带记忆)	65	联合职业冰球	38	实况足球2	28
	97NBA篮球(带记忆)	42	美国大学篮球	55	NBA争霸战	45	台球传奇	24
	J联盟足球	45	篮球飞人	32	温布尔登网球	35	大满贯网球	35
	98冰球	55	炮弹飞车	35	印地赛车	32	摩洛哥赛车	28
	机车王2	30	顶级赛车Ⅱ	25	F—1方程式赛车	32	疯狂飙车3	35
	VR赛车(原)	95	音速6合1	58	大混战6合1	60	摇滚赛车	38
	暴力克星4合1	58	超级名车大赛	58	桑普拉斯网球	65	雷电传说3合1	48
特价MD卡带	日落骑士	17	高尔夫球(原)	17	外星战将	17	格林纳达坦克	17
	火爆警长	17	美式足球(原)	17	热血足球	17	美式坦克	17
	小美人鱼	17	赌城	17	天使之翼	17	冲破火网	17
	闪电战机2	28	梦幻战机	28	冲锋械甲	28	武器之王	28
	太空侵略者	28	兽王记	28	太空火龙2	28	V式战机	28
	雷霆战机	28	川崎赛车	28	异形波子机	28	魔鬼弹珠台	28
	死亡大决战	28	地狱火战机	28	摔交列传	28	时空穿梭机	28
	异族大决战	28	未来赛车	28	机动劲旅	28	空中霸王	28
	越南战役	28	银河武者	28	卡达之剑	28	星际巡航舰	28
	爆破战士	28	快打拳头	28	F—Z战机	28	大尉篮球	28
	模拟驾驶	28	迅雷战机	28	劲力越野车	28	异形风暴3	28

本店所售世嘉卡带均有严格质量保证,邮寄之前均由专人负责测试,确保质量。收到卡带一周内如发现有质量问题,本店无条件为您调换。

卡带邮资:为方便玩友邮购卡带,本店特选二种邮寄方式供您选择。①保价平邮1盘6元,2盘8元,3盘10元,依次类推。②航空快件1盘15元,2盘20元,3盘25元。

北京万和一族电子销售中心　邮购价目表

真正超低格　欢迎货比三家　多做选择！！！

【万和游戏门诊部】专业维修各类家用游戏机及其配件，保证质量，价格低廉。欢迎玩友惠顾。

	机　　种	价格	快邮	平邮
次世代机种及配件	原装世嘉土星 32 位光盘游戏机(白色)(原装手柄 立体声 AV 线 原装电池 送 220—110 转换电源)	1230	130	50
	原装世嘉土星 32 位光盘游戏机(JVC)(原装手柄 立体声 AV 线 原装电池 送 220—110 转换电源)	1320	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(7000 型)(无震动手柄 立体声 AV 线 保修卡 送 220—110 转换电源)	1220	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(7000 型)(配原装震动手柄 立体声 AV 线 保修卡 送 220—110 转换电源)	1490	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(5502 型 PAL 制式)(原装手柄 立体声 AV 线 保修卡送 220—110 转换电源)	1310	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(5501 型)(原装手柄 立体声 AV 线 保修卡送 220—110 转换电源)	1380	130	50
	原装任天堂 N64 主机(原装手柄 立体声 AV 线 保修卡送 220—110 转换电源)	1200	130	50
	原装邦谷 N64 光碟机(配 100 个节目 带 VCD 功能)	2480	130	50
	其他次世代配件种类及价格请参阅上期本店广告——			

编号　请睁大您的双眼—仔细往下看 数十种 GB 掌机卡以超乎您想像的低价发售，便宜吗？那还等什么，赶快下手！！！

万信原装 GAME BOY 掌上型游戏机　(附:4 节原厂电池，全中文使用说明)售价:298 元　平邮:20　快邮:40 元

万信原装 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(附:2 节原厂电池，全中文使用说明)售价:388 元　平邮:20　快邮:40 元

GB501 96 格斗天王　幽游白书　鬼男塾　成龙功夫　绝对无敌	78 元	GB502 恶魔城 3　黑船党之迷　三国志 3(中文版)　创世外传　沙特传说	88 元
GB503 街霸 2　七龙珠　中国功夫　恶魔城　SD 战国传说	78 元	GB504 98FIFA 足球　热血高校　热血硬派　冒险岛 2 代　街头赛车	88 元
GB505 98FIFA 足球　忍者龟　魂斗罗 6 代　泰山 2　鬼马精灵	88 元	GB506 98FIFA 足球　客星兄弟　天使老人　小叮当　蓝精灵	88 元
GB601 四驱车　疯狂赛车　街头赛车　越野摩托车　坦克大战　电单车	88 元	GB602 女神转生 2　美少女战士　方块　芭比娃娃　梦幻仙女　美女赛车	88 元
GB603 蜡笔小新　忍龟 3　叮当 2　轰炸超人　冒险岛 2 米老鼠 5	76 元	GB701 97FIFA　篮球飞人　足球狂　棒球　高尔夫　网球　世界保龄球	85 元

GB801(RPG)三国英雄(中文)　三国志(中文)　口袋妖怪 2 代　恐龙战队　太空战士　信长野望　骑士物语(该卡电池记忆)	120 元
GB802(RPG)玛莉 6 代　四驱车 2 代　三国志(中文)　女神转生　太空战士　信长野望　超级大战　隐忍者(该卡电池记忆)	115 元
GB803 96 格斗天王　虎鸽　忍者龙剑传　玛莉兄弟　碎石战士　南北拳　大坦克　俄罗斯方块　吞食天地	95 元
GB804 96 格斗天王　鬼马小精灵　轰炸超人　大冒险岛 2　屠龙部落　仓库番　玛莉医生　玛莉砖块	85 元
GB805 96 格斗天王　热血高校　热血硬派　热血足球　温布尔顿网球赛　美式台球　玛莉医生　大海战	80 元
GB806 超级街霸 2　魂斗罗 2 代　泡泡龙　小叮当 2　智慧方块　超级坦克　超级麻将　仓库番 2	80 元
GB807(RPG)吞食天地 3(中文版)三国志(中文版) 96 格斗天王　恶魔城 3　创世纪外传　骑士物语　太空战士　沙特传说(该卡电池记忆)	145 元
GB808(RPG)吞食天地 3(中文版)鸡蛋仔俱乐部 2 代　疯狂赛车　黑船党之迷　信长野望　第一次机器人大战　超级大战　勇者历险记	145 元
GB901　96 格斗天王　洛克人 1　洛克人 2　洛克人 5　N64 玛莉　玛莉兄弟　水管玛莉　玛莉医生	105 元
GB1001 三国英雄(中文版) 96 格斗天王　鬼太郎　大富翁　疯狂赛车　创世纪外传　役满　玛莉医生　滚动方块　米老鼠世界	125 元
GB1002 口袋妖怪　恐龙蛋　疯狂赛车　侦探柯南　太空战士 3　信长野望　鬼马小精灵　米老鼠世界　玛莉医生　五子棋大师	115 元
GB1003 97FIFA 足球　96NBA　篮球　排球联赛　冰上曲棍球　热血高校　美式足球　世界杯足球　花式撞球　乒乓球　高尔夫球	95 元
GB1004 吞食天地 3(中文版)四驱车小子 2　三国志中文版　女神转生　隐忍传说　太空战士　虎鸽 2　超级玛莉兄弟　玛莉医生　滚动方块	135 元
GB1005 卡比之星 2　新大富翁　赌城拉斯维加斯　虎鸽 2　紫禁城　扑克小子　锄大 D　麻将学园　围棋天地　俄罗斯方块	95 元

以上均为 GB 合卡，编号表示合卡种类 例如：GB808 代表该卡为 8 合 1 卡，GB1002 代表该卡为 10 合 1 卡，以此类推，为方便外埠玩友邮购，汇款时只写所需卡带编号即可。【另凡一次购买以上 GB 卡满 3 盘本店免费赠送〈96 格斗天王〉或〈斩红郎无双剑〉GB 卡一盘，请任选其一】

GB 单卡游戏

特别推荐:GB 单卡—吞食天地 3(全中文版)随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价:85 元
特别推荐:GB 单卡—口袋魔鬼 2　随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价:80 元
特别推荐:GB 单卡—三国英雄传(全中文版)随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价:80 元
特别推荐:GB 单卡—第二次机器人大战(全中文版)随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价:80 元
特别推荐:GB 单卡—口袋魔鬼(全中文版)随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价:80 元
特别推荐:GB 单卡—98FIFA 足球　随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价:80 元
特别推荐:GB 单卡—牧场物语 随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价:80 元

口袋妖怪	45	四驱车 2 代	45	96 格斗天王	45	96NBA 篮球	45
鸡蛋仔俱乐部	45	恐龙世界	55	鬼太郎	50	斩红郎无双剑	38
月影村怪物	45	超级大战 2	55	疯狂赛车	55	地下游园杀人事件	55
米莲机器人	65	新超级玛莉 6	55	97FIAFA 足球	45	三国志中文版	45

↑以上刊登所有 GB 卡带，不论单卡合卡，均配有原装彩色大包装盒，单卡另配有说明书，邮寄均为航空快件 1 卡 10 元，2 卡 15 元，以此类推。

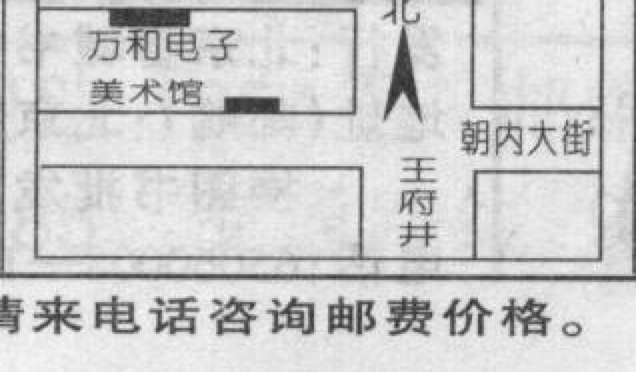
世嘉机	机　　种	价格	快邮	平邮
	原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕彩色液晶显示屏，可接驳电视及副手柄，送外挂电池盒一只)	650	25	35
	台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式 NTSC—PAL(通卡率高，兼容性极强，如在本店另购卡 3 盘，则该机只需付 160 元)	160	45	110
	台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式 NTSC—PAL(通卡率高，兼容性极强，可玩原装 NTSC 及组装 PAL 制式卡带)	170	45	110

八位文卡

勇者斗恶龙 5	88	水浒传	55	圣火徽章 5	88	三国志 2	66	勇者斗恶龙 2	65
吞食天地	45	龙珠战士	45	太空战士 3	78	三国志 3	50	勇者斗恶龙 3	68
吞食天地 2	55	龙珠战士 2	56	半熟英雄传	52	三国志 5	53	勇者斗恶龙 4	78
英雄战记	65	SD 机动战士	65	成吉思汗	56	第四次机器人大战	68	圣火徽章 2	75
吞食天地 4 合 1	98	三国志五合一	98	魔神英雄 4 合 1	98	圣火列传(中文)	58	荆坷新传(中文版)	58
重装机兵(中文)	76	封神榜(中文)	76	吞食天地 3(中)	76	超级大战(中文)	56	第二次机器人大战(中)	75

面向全国各地同行业朋友开展批发业务，提供优质、低价的各类电玩产品，确保质量及完善的售后服务，欢迎来人来电联系合作！

本店所售机种均有严格质量保证，邮寄之前由专人负责测试，确保质量，附件齐全，各机型主机在未经擅自拆修的情况下，保修三个月。采用保价邮寄，一旦发生邮寄损失，可获合理赔偿。各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮，汇款时请加以说明，以使邮件稳妥的寄送到您的手中。



邮寄物品填写汇款单时，请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品，字迹清楚，以便于准确投递，切勿在平信内夹寄大额现金切勿电报汇款

汇款及邮件请寄至：北京东四邮局 630 信箱

收款人：闫志刚　　邮编：100010

查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件)：北京美术馆后街亮果厂 6 号

原咨询电话：(010) 64073697 因电信部门更换号码暂时取消，对由此给您造成的不便，深表歉意。

★凡需特快专递邮寄的玩友，请来电话咨询邮费价格。

广告

NEW WORLD

南京新世界

电子电器批发中心

☆日本世嘉土星机及配件、软件在江苏、安徽地区总代理

☆诚征江苏、安徽各地市代理商以及特许加盟店

南京新世界电子电器批发中心是四通国际贸易公司正式授权的日本世嘉土星机及配件、软件在苏、皖地区总代理，本中心专业批发、零售次世代（土星、索尼）和N64主机、光碟机以及日本、美国与港台的新游戏机、卡及软件。周边齐全，大量批发，价格特优，同时重服务，讲信誉。为进一步扩展销售网络，现向江苏、安徽以及其它地区各地市有实力的零售商征求代理商以及特许加盟店，提供良机，保证货源，统一广告宣传计划及店铺形象管理，请速与本中心联系。

名称：常州市天宁区飞龙电子商店	名称：常州市电玩精品游戏专营店	名称：镇江京口永盛商行
地址：常州市和平南路62号	地址：常州南大街和平商业广场2—4号	地址：镇江市日箴里7号（大市口商城对面）
名称：泰州新时代游戏机专卖店	名称：芜湖市公德林商店	名称：镇江京口区智乐世家游戏机专卖店
地址：泰州市公园路162号	地址：芜湖市新芜路36号	地址：镇江甘露商城一楼14号
名称：淮南市超腾多媒体电玩专营店	名称：常州佳韵电玩俱乐部	名称：常州市郊区永红海风电玩
地址：淮南市陈洞路22号	地址：常州市青果巷24号	地址：常州市清潭路141号
名称：合肥市梦幻游戏机专营店	名称：南京百胜电子通讯器材分公司	名称：盐城市次世代游戏总汇
地址：合肥市安庆路156号	地址：南京中央路226号	地址：盐城市开明巷34号附2号
名称：杨州百胜电玩电子总汇	名称：常州市钟楼区电玩迷商店	名称：泰州协力商务中心电玩专卖店
地址：杨州市三元路11—17号（绿杨村酒楼对面）	地址：常州市广化街111号	地址：泰州市陵园路37号
名称：镇江市利万家游戏精品专卖店	名称：无锡市西门商场小霸王公司经营部	名称：六安市世嘉游戏机专营店
地址：镇江市双井路9号	地址：无锡市西门商场25号柜	地址：六安市球拍东路2号101室

南京新世界贸易批发部：南京中山东路113号	电话（传真）：025—4545355	联系人：颜先生
南京新世界游戏专营店：南京中央路30号－5	电话（传真）：025—3603814	联系人：高小姐
南京新世界游戏机门市部：南京健康路185号—2	电话：025—6626111—350	联系人：谢小姐
南京新世界游戏机专卖店：南京中央门立交桥下	电话：025—9022282	联系人：卫先生
南京新世界广州经营部：广州市人民南路186号3楼	电话（传真）：020—81849114	联系人：高先生

邮购门市部地址：南京中央路30号—5　邮编：210008　联系人：高云

批发专线：(0)1391586338　联系人：卫先生



电子游戏原画设定



《电子游戏原画设定》

16开本，224页。其中彩色32页，用进口铜版纸；黑白192页，用进口胶版纸精印。

定价：25元

4月底出版发行。

本书收集了电子游戏爱好者熟悉并喜爱的著名格斗游戏"街头霸王"系列、"X—MEN"系列、"侍魂"系列、"饿狼传说"系列、"龙虎之拳"系列、"KOF"系列等人物的原画设定；含彩色、黑白图像、原墨稿样千余幅。并附有人物背景、原画作者和游戏制作商的简介。本书图文并茂，适合于游戏及美术爱好者参阅和收藏。本书同时对青少年的审美观及智力的开发和对电脑图像的兴趣培养颇有助益。

发行：北京春城书社　联系人：薄国庆

地址（邮购）：北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号　邮编：100026

电话：65060008—130　1391355219

次世代

上海次时代

次时代公司本着玩友至上的宗旨、力求更完善的服务，经营范围不断拓宽，除了游戏机(PS、SS、N64、GB)主机、配件的批发，零售。

新增动画 VCD(批发零售)，推出以后，受为广大玩家的支持。为回报大家，再推出动画 CD(日本动画卡通系列的经典作品)例如：宫崎骏、久石讓、高桥留美子、川井憲次、马饲野康二的作品，并可根据你的需要，选不同的歌曲，制作在一张光碟上。

目录：五星物语、福星小子、罗德岛战记、勇者斗恶龙、相聚一刻、太空战士、圣传等……

石门店：上海市石门一路 30～32 号　电话：63273835　　交通路线：71、48、01

徐汇区特约经销点：上海市天钥桥路 110 号 2 楼　　电话：64691808—116

交通：15 路、43 路、徐家汇地铁口



新店开张：浦东东昌路 513 号

电话：(021)58784714

本部专营 PS、SS、超任等次世代及非次世代主机及其配件、软件等，并为电脑爱好者全天候开放电脑(奔腾Ⅱ机)学习操作机房。3 月 15 日起，浦东乳山路搬迁至东昌路，请电玩迷相互转告。

新产品： 又有新产品，CK—01 复制系统，引进日本、松下、索尼、雅马哈刻录机，可复制 PS、SS、3DO、SNK 游戏光盘，也可复制 VCD、CD 等光盘，CK—02 复制系统，可复制 DVD 光碟。并可根据客户要求：选择一拖一、拖二、拖八、拖十六、拖三十二等几种配置，一年保修。

维修部：次时代所出售的机器一律免收维修费，质量保证。

邮购部：要求：来信索取资料、动画 VCD 目录的玩友在来信中，写好回信地址的信封，贴足邮票，并汇 5 元工本费，谢谢。

总公司：上海市新闸路 1954 号　邮编：200042

电话：021—62188985　交通路线：94、40、20、45、113、童的梦专线

北京游戏广场

风雨无阻的承诺
送货到家

郑重宣布

我们的承诺：电话预约、送货上门，一切只需 20 元。
我们的公司：北京首家大营业面积开架式游戏机销售中心。
我们的售后：游戏机一律保修三个月。
我们的技术：专业维修各种游戏机，高效率、低收费。

出于对游戏的共鸣，对游戏的热爱，对广大远方玩友的负责，现对远方的您给予特真挚的奉献。为了让您能用极低的价格买到特好特便宜的商品，您只需在我处入会，以后凡在《电子游戏软件》上看到北京游戏广场广告的您可以不用看游戏配件后面邮费的多少，只需将配件上所写价格的现金汇于我处(主机邮费除外)，我公司便会将您所要的商品寄往你处，以上所述所有的一切便利条件只需您看到我们的广告后购买任何一款游戏周边配件（需含邮费），便可以得到一张我公司的会员卡，而后就可以享受以上所说的会员免邮费制度。

酷爱游戏的你千万别错过这次机会呀！

会员，非会员请注意！

凡在我店一次性消费 100 以上者，每 100 元我店给予 10 元的代用券(主机除外)代用券只限在本店使用，当月有效。

注：1、本公司现货批发游戏机及配件，望北京及外地销售商来电来人洽谈。
2、高价位收购各种 32 位游戏机，提供以旧换新业务，并可互换二手货。

邮购(汇款)地址：北京市宣武区右安门内大街丙 12 号 (冠杰公司) 收
邮编：100054　乘车路线：61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东
业务电话：(010) 63522272　联系人：赵小姐
批发电话：1391199244　联系人：孙先生

特价区→
原装土星套机(手柄、电源线、直读、AV 线) 1070 元 邮费 80 元
原装索尼套机(手柄、电源线、直读、AV 线) 1270 元 邮费 80 元
原装 3DO 套机(手柄、电源线、直读、AV 线) 750 元 邮费 80 元

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
土星美版手柄	85	15	索尼彩色手柄	55	15
土星原装手柄	80	15	索尼原装手柄	80	15
土星组装手柄	25	15	索尼组装手柄(抗干扰)	25	15
土星连发慢动作手柄	45	15	索尼格斗连发手柄	45	15
土星遥控手柄(双只)	255	20	索尼组装记忆卡	45	10
土星组装记忆卡	85	15	索尼原装记忆卡	110	10
土星原装记忆卡	140	15	索尼仿原装记忆卡	70	10
土星樱花记忆卡	108	15	索尼飞行摇杆	115	20
土星十合一卡(4MB)	175	15	索尼金手指卡	95	10
土星火箭炮摇杆	210	30	索尼 VCD 卡	650	20
土星记忆摇杆	220	30	索尼豪华装制转	70	15
土星原装大摇杆	320	30	索尼左轮手枪	70	15
土星豪华装制转	70	15	索尼手柄五合一键	28	5
土星 4MB 加速卡(新型)	110	15	索尼原装对战线	35	10
土星仿原装手枪	50	15	索尼原装振动手柄	230	10
土星原装手枪	140	15	索尼原装光头	270	20
土星手柄 5 合 1 键	45	10	双用振动手枪	320	30
土星强力金手指卡	80	15	原装 AV 三分插	70	15
土星 S 端子线	45	10	PS、SS、N64 三用方向盘	490	50
土星原装手柄六分插	190	15	PS、SS、N64 振动冲锋枪	240	30
土星 JVC 光头	240	20	PS、SS 双用连发手枪	115	15
土星三洋光头	220	20	GB 原装机	325	30
GB 摇杆	20	10	GB 超薄机	410	30
GB 贴膜	15	5	GB 放大镜	25	10
GB 数码照像机	780	35	GB 打印机	750	30



沈阳家庭娱乐精品店

本店专营进口、国产中高档系列家用游戏机，品种全、质量优、价格低，竭诚为广大玩友提供一流服务。

经营品种：原装土星(SS)机、索尼(PS)机、任天堂 N64 机、世嘉五代、超任系列、任天堂(GB)手掌机、世嘉原装彩色 16 位手掌机及各种周边配件，其中包括光电枪、方向盘、记忆卡、SS4M 加速卡、SS/PSVCD 解码卡、光头，各种手制及 SS、PS、MD、GB、GG 机种软件和游戏卡等。

本店面向全国设有邮购业务，具体价格可电话咨询也可参照同期极低邮购报价。

地址：辽宁省沈阳市沈河区小北关街(惠工)92 号　邮编：110013
联系人：赵三伟　电话：(024)8505596

南京
白下电子电器公司
新创世纪游戏机批发中心
新创世纪游戏机专营商店

面向华东地区客户专业批发次世代各类游戏机及相应部品及软件:

价格低 源于我们的实力

品种全 证明我们可以做得更好

信誉好 因为上帝是我们的客户

售后佳 创造明天更美好

维修快 来自我们精通的技术

特别推出:真正屏幕全功能彩显,人工智能图文识别系统次世代华宇光碟电脑板
价格低廉,质量优于同类产品,售后服务佳

批发热线:01391583715 陈先生

湖南路电玩专卖店开张之际,面向南京地区玩友大酬宾,详见店堂广告。

地址:南京湖南路12—8号 电话:025—6638795
南京太平南路174号 传真:025—4517358
邮编:210002 联系人:陈先生 张先生 手机:025—9610065

发挥索尼PS、土星游戏机
高清晰度、艳丽色彩魅力的利器
游戏机RGB输入专用彩监

带扬声器,220V,(均为二手机)
①5.5英寸,570元/台
②12英寸,885元/台
(汇款时请注明PS或土星)

另供全新器材:
a. 索尼PS1380元,土星1350元
b. 日本松下微型VCD影碟机VP30,1488元
c. 记事本、翻译机:
①快译通EC1800,280元;EC2800,690元。
②文曲星220,295元

注:RGB彩监诚征各地经销商
北京设有展示点

以上免邮费,品种繁多,详目备索

汇款:535000 广西钦州市东风路地区水产大院
慧宝电子科技有限公司收
电话:0777—2821713 2834805
传真:0777—2834805

哈尔滨新时代游戏专卖

批发另售范围:1、SS机、PS机、N64、世嘉彩色手掌机,GB机、世嘉机。
2、各种游戏机配件齐全。
3、800余种游戏软件供您选择。

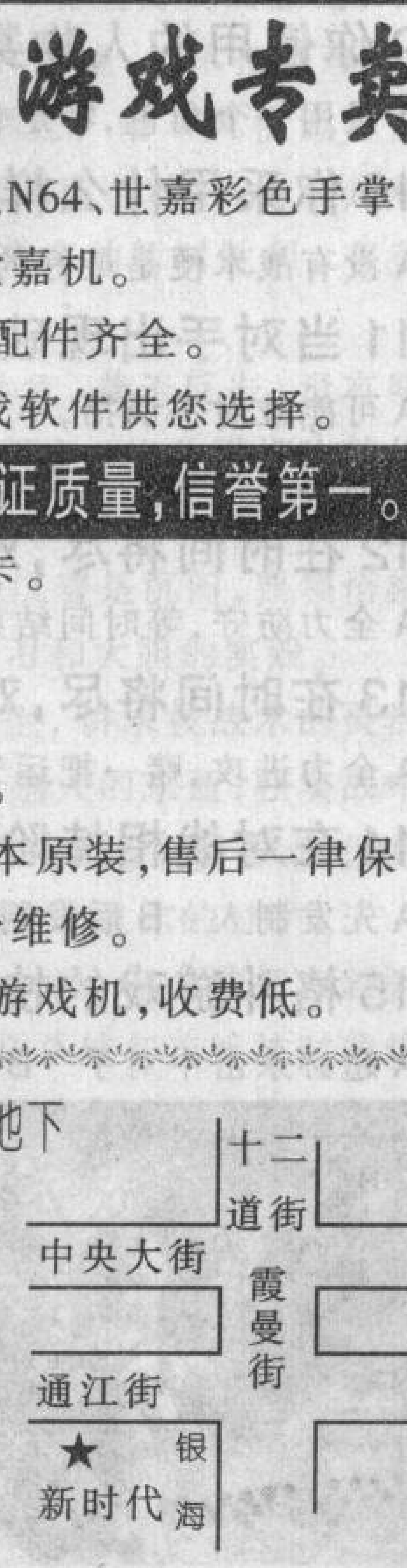
本店经营宗旨:价格合理,保证质量,信誉第一。

服务项目:1、对换GB卡,MD卡。
2、专拷超任磁碟。
3、办理外地邮购。
4、开办二手货市场。

良好售后服务:保证游戏机日本原装,售后一律保修三个月,终身维修。

良好修理技术:专业维修各种游戏机,收费低。

地址:哈尔滨市道里区通江街30号地下
电话:(0451)4688915
联系人:张强
邮编:150010
外地顾客火车站乘13、2路汽车通江街下车。



格斗天书

格斗无责任测试

感谢江苏昆山王伊浩读者热心提供!

责任编辑小天天

1 你认为什么是格斗胜负的关键?

A 选用的人物拥有强大力量 B 灵敏的反应 C 实战的经验 D 高超的技术

2 你所崇尚的格斗思想?

A 以彼之道还彼之身 B 防守是最好的进攻 C 攻守平衡 D 进攻是最好的防守

▼3D 格斗老祖 VF,其"组队战"版无法形容,未见此游戏者不宜轻易下结论。



透明。只有这样才能表现影的效果。

3 刚上手的新游戏,你想掌握什么?

A 必杀技 B 游戏系统 C 必杀技性能及连续技 D 强力连续技

4 你喜欢选择的人物类型?

A 无赖型 B 主角型 C 强豪型 D 相克型

5 你喜欢的必杀技类型?

A 强力型 B 安全型 C 速度型 D 反击型

6 你所追求的战斗感觉是什么?

A 胜利 B 沉稳 C 攻防间的刺激 D 华丽后的爽快



◀月华浪漫剑士——雪。

7 你在胜利之后会有何反应?

A 大笑,且向对手挑衅 B 笑,并笑出声 C 微笑,等待对手投币 D 微笑,劝告对手不要投币

8 你在失败后会有何反应?

A 愤怒,伴有敲击周围物体行为 B 沮丧,之后安静地离开 C 继续投币,屡败屡投

D 手中持币,在一旁观察,以求发现弱点,一雪前耻

9 你使用的人物数量和发展方向?

A 只用一个角色,特定化 B 用几个角色,个性化 C 用多数角色,多元化 D 会用全部人物,全能化(可能性?)



▲卡普空爆笑人物苏杜姆。

10 你采用什么样的格斗战术?

A 没有战术便是最好的战术 B 诱敌深入 C 出奇制胜 D 猜测对手行动

11 当对手出现破绽时,你如何对待?

A 可能被对手诱招,不予理睬 B 以简单实用之技巧打击对手 C 以连续技、必杀技打击对手

D 痛殴之!要让对手记住这次教训

12 在时间将尽,对手体力较少的情况下,对手力图反扑,你又如何应付?

A 全力防守,等时间结束 B 用破绽小的技巧来耗时 C 我行我素,不考虑时间和体力 D 将对手无情地击倒

13 在时间将尽,对手体力较多的情况下,你又会用什么方法扭转局面?

A 全力进攻,赌一把运气 B 用破绽小的技巧来诱敌 C 我行我素,不考虑时间和体力 D 逼迫对手,使其在压力下出错

14 在对战相持阶段,你的指导思想又是什么?

A 先发制人 B 后发制人 C 攻防间寻找机会 D 不给对手机会

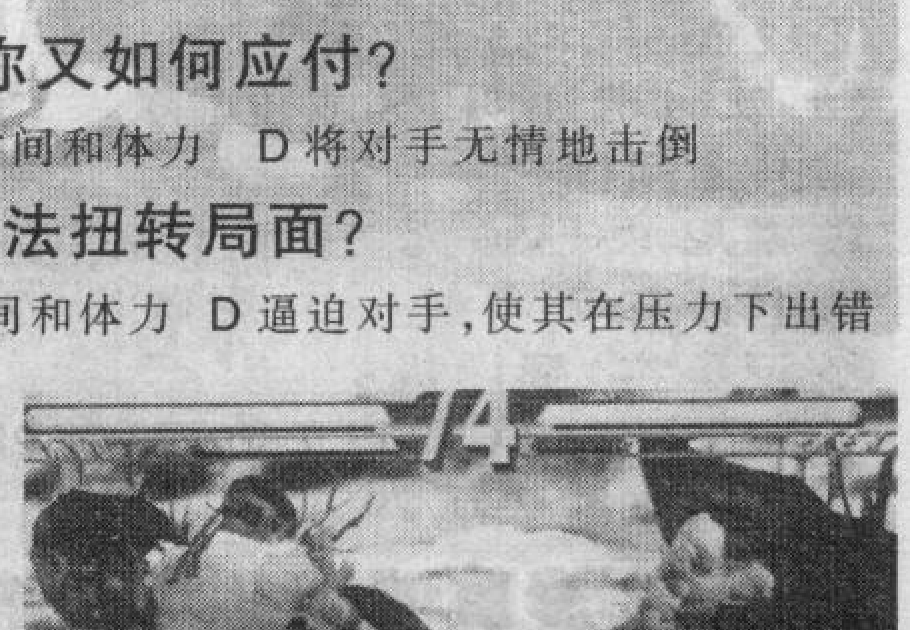
15 格斗游戏的快感由何产生?

A 超必杀击中对手 B 拆解对手的攻击 C 连续技加追打 D"PERFECT"!





新刀魂美丽女刀手



英雄男教员升龙

▲◀这些三维格斗全都是用纳姆科的 SYSTEM 系列基板开发的,PS 有得玩啦(请注意)!NAMCO 的实力——其底板综合实力强。

 ●97 格斗之王(ARC) 不是格斗之王,是游戏之王。 兰溪 吴学究

你的格斗功力如何？

16 什么是格斗游戏中你所重视的？
A 人物、画面、音效　B 操作性、系统　C 游戏可玩性　D 投入度

17 你想和什么样的对手交战？
A"EASY 级"　B"MEDIUM 级"　C"HARD 级"　D"VERY HARD 级"

18 当遇到弱敌时，你的态度如何？
A 让他尝尝超必杀　B 使用习惯的战法　C 让他知道什么是连续技　D 压倒性的胜利后，对其进行指导

19 当遇到强敌时呢？
A 绝对信任自己的实力　B 观察学习　C 小心应付　D 置于死地而后生



20 你使用什么样的连续技？
A 简单实用的　B 便于反击的　C 复杂多变的　D 强力自创的

21 你如何看待 2D 与 3D 格斗游戏？
A 一者过时，一者新潮　B 鱼与熊掌　C 完全取决于个人喜好　D 共同发展，相互补充，无高低之分



22 你认为格斗游戏是什么？
A 只是一种游戏　B 一种技术　C 既是技术又是艺术　D 是一门艺术

23 就你看格斗游戏将如何发展？
A 高质量的画面，众多的人物　B 新颖独特的设计，良好的手感　C 简易丰富的必杀技　D 复杂丰富的连续技



24 格斗游戏的魅力是何在？
A 变化多端，十分有趣　B 高度的对抗性　C 复杂的技战术　D 游戏者的成就感

25 你更欣赏哪一种类型？
A"A 型"　B"B 型"　C"C 型"　D"D 型"

特此声明：既然是"无责任测试"，那便不具备代表性和权威性，尽管笔者尽量要求自己比较客观，但难免夹杂个人色彩，若有不当之处，还请格斗家们见谅。本文仅供参考，为博一笑（一骂）……

> A 得 1 分，B 得 2 分 C 得 3 分，D 得 4 分
> （满分为 100 分，90 分也别太高兴了！）

A 型（55 分以下）：比较特别的一种，有些另类的感觉，有着鲜明的个性（打机时），强烈的胜利欲望，且不按牌理牌，与此之对战时会有找不到感觉的感觉，格斗风格诡异多变，是中段者的大敌。**警告：**你若自觉难逢对手，要么是对手太弱，要么是你所走的极端给你带来的暂时胜利，有空还得从最基本的着手，潜力很大哦！

B 型（55～70 分）：比较看重实战胜负，善于反击，没有明显破绽，寻求实利，视华丽为华而不实，格斗风格比较传统，也有比较硬朗的时候。因异常谨慎，D 型玩家往往难占便宜。**警告：**过于冷静是冷清，过于沉着是沉闷，要领悟格斗游戏的乐趣，你需要的是探索、学习和大胆的实践。

C 型（70～85 分）：真正的高打多在这一类中产生，讲求技战术的灵活运用，实战经验起着一定的作用，比较容易接受别人的东西，在实战中不断提高自身水准，他们使游戏场面富有悬念和戏剧性。**警告：**骄傲是使你无法进步的障碍，自信与自负只一步之遥，要尊重你的对手。

D 型（85 分以上）：不用说，这是最理想主义的一派，但多数拥有较强的实力，攻击性使创造力有所发展，追求使用必杀技与连续技时的快感，努力使打斗场面象成龙的电影（天语：现在对成龙式的电影可是有着反面意见呢）。**警告：**"浪漫"前面可以加"天真"，天真的想法会使你在某一天一败涂地，还是听听徐根宝的吧"激情＋理智"！

（天不得不语：作者同志，出这些题很费心思吧？大约本人刚及格的样子，不知阁下自己多少分呢？你的 PS 上有很多三维格斗游戏的，可是没有小天天最擅长的"御意见无用"呀？何时才能让"宫泽拳儿"和"三岛平八"一较短长呢？"霸王塾"再次感谢广大读者的支持！）

游戏多流派，格斗是至尊



透明。

同样清晰可见的光影效果，NAMCO 的 12 基板果然有大进步。MODEL2 是没有光源演算和半透明能力的，此亦为土星饮恨之处，其实土星是比较强大的。SEGA 街机资源副社长小形武德透露，高性价比基板（与"妖刀"互换？！）将于今夏推出。竞争的结果。

●本文仅面向街机仔，请各位非机迷多包涵！

责任编辑小天天

RB 饿狼传说 2～新·来者～

THE NEWCOMERS

REAL BOUT 餓狼伝説 2 TM

■SNK■NEO·GEO■500MEGA■98 年 3 月街机上市

基本操作	在主线上	在副线上
A 键	拳攻击	攻主线上段
B 键	脚攻击	攻主线下段
C 键	大威力攻击	对主线大威力攻击
D 键	线移动、攻副线、空中转向	返回主线

特殊操作	
回避攻击	A+B 键
挑拨	C+D 键
DASH	→→
闪避	←←
小跳跃	瞬间输入↖或↑或↗
QUICK ROLL(全身无敌)	于副线间↓
GROUND SWAY	倒地瞬间↖或↑或↗+D
TECHNICAL RISE	倒地瞬间←+D

为什么不允许大家炒冷饭？你刚想创新，说不定就有人拿以前的饭来和你比较，弄得你没脾气，只好炒冷饭。所以创新是一定要进行的(而史氏在这方面就很值得学习)，冷饭如能炒得好，也挺了不起的。

彩页中大家已了解新来者的面目，男子名 RICK STROWD，外号叫"擂台白狼"，擅长拳击格斗；女子名叫李香绯(天语/好名字)，外号"唐人街的小野马"，使中国拳法。另外，吉斯·霍华德大人也加入进来，使得本作人物 22 名，值得怀疑的是，大家能将这么多人都用的很熟练吗？

系统方面，新作以 RBS 为本，采用双线，并保留各种 POWER 的设定。人物招式上当然或多或少会有所变化，增加了新必杀并保留了简化指令输入法。游戏中只要同时按 A 和 B 键即可使出回避攻击，但回避时间变短，而每名人物的 P.POWER 都可以在 CUARD CANCEL 时使出，即，当被逼到角落后挨打之时，可用此大技还对方以颜色。显然，新作在画面上将有十分之华丽的表现，P.POWER 命中后打出 100HIT 也不希奇！



◀这招式还真不赖！够狠！



李香绯

看我们新来者是不是一个像×佩，而另一个像阿×克斯？

李香绯	
那梦破	↓↘→+A 或 C
闪里肘皇	↓↘→+B
真空闪里肘皇	↓↘→+B
天崩山(HP)	→↓↘+B
大铁神(SP)	→←↙↓↘+BC
真心牙(PP)	近敌摇杆一圈+C

RICK·STROWD	
射杀之星	↓↘→+A
DEVINE BLAST	↓↙←+C
全月之热	↓↙←+B
HELION(HP)	→↓↘+A
盖亚压杀(SP)	→←↙↓↘+BC
嚎叫公牛(PP)	→←↙↓↘+C



RICK·STROWD

在副线上，通常是一定时限内便自动返回主线，但在副线上只要持续按斜上方向便可于线上前后移动，这时将不受时间限制，称之为“副线停留系统”，但对手打击副线时、己方攻击主线或 DASH 时则自动返回。注意在副线上不可作蹲下、跳跃、必杀等攻击。

陈鑫山



气雷炮	↓↘→+A
软体叔叔	↓↙←+BC
KUSAME 炮	↓↙←+B
破岩击(HP)	←蓄→+C
爆雷炮(SP)	↙蓄↓→+BC
喊叫弹(PP)	←↙↓↘→+C

劳伦斯



凭依弹	→←→+C
涡炎阵	↓↑+D
野猿狩(HP)	↓↙←+A
喝(HP)	→↘↓↙←+B
雪(SP)	→←↙↓↘+BC
无惨弹(PP)	→←↙↓↘+C

鸭王



血腥暴击	←蓄→+C
血腥之针	→↘↓↙→+A 或 C
血腥制造者	连按 A
血腥切割者(HP)	↓蓄↑+C
血腥闪光(SP)	→←↙↓↘+BC
血之阴影(PP)	→←↙↓↘+C

如月影二



头针攻击	↓↘→+A 或 C
破坏风暴	→↓↘+B
穿头之针	↓↑+D
舞步俯冲(HP)	↓↙←+B
BREAK SPIRAL(SP)	近敌摇杆一圈+BC
鸭之舞(PP)	→←↙↓↘+C

克劳萨



斩影拳	↙→+A 或 C
飞翔拳	↓↙←+A
幻影不知火	空中↓↙←+D
升龙拳(HP)	→↓↘+C
超裂破弹(SP)	↓↙←↙→+BC
男打弹(PP)	↓↙←↙→+C

特瑞



BRITZ BALL(上下段)	↓↙←+A 或 C
凯撒 CLAW	→↓↘A
凤凰投	←↙↓↘→+C
疾鹰腿(HP)	↓↘→+B
凯撒波(SP)	↙蓄↓→+BC
GIGATIC 灵力(PP)	近敌摇杆一圈+C

安迪



能量波	↓↙←+A 或 C
RISHING TACKLE	↓↘→+A
倒跃 踢(HP)	↓蓄↑+A
燃烧之拳(HP)	↓↘→+B
能量喷泉(SP)	↓↙←↙→+BC
多重喷泉(SP)	↓↙←↙→+C

洪武



旋转神龟	↓↙←+B
猴子之舞	→↓↘B
野狼	←蓄→+B
SIDE WINDER(HP)	↓↙←+C
危险之狼 SP)	→←↙↓↘+BC
舞之比松(PP)	→←↙↓↘+C



比利

九龙之读	↙↓↘→+C
制空烈火棍	→↓↘+AC
必胜逆袭拳	↓↙←+C
雷光石火之天(HP)	↙蓄→+B 后连打 B
爆发五郎(SP)	↓↙←↙→+BC
吨级大锤(SP)	↓↙←↙→+C

鲍伯

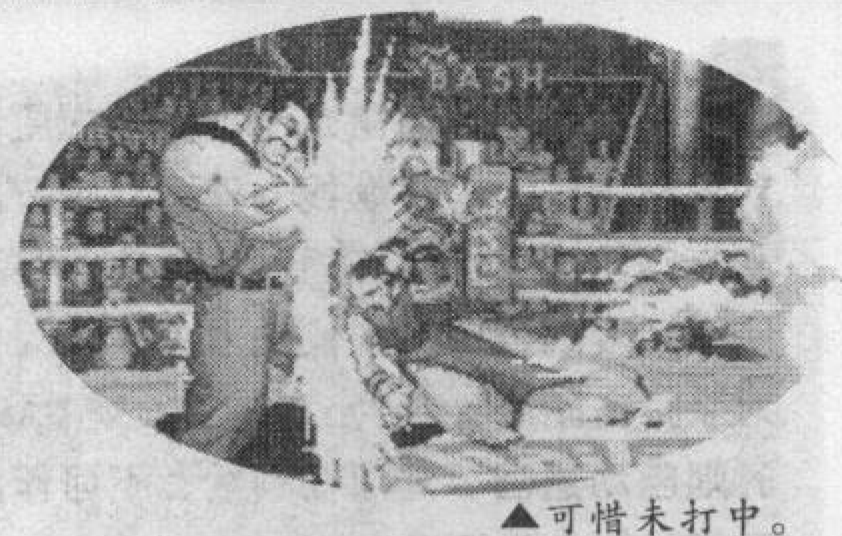


三节棍中段打	←蓄→+A
火龙追击棍	↓↙←+B
旋风棍	连按 A
强袭飞翔棍(HP)	←↙↓↘→+B
超火炎旋风棍(SP)	→←↙↓↘+BC
沙罗曼风暴(PP)	→←↙↓↘+C

●97 格斗之王(ARC)为了玩上你，我等了 45 分钟，打完后狂奔 300 米专找 WC。　石家庄　胡波

玛莉 SPIDER	空中↓↘→+C
玛莉掠夺	→↓↘+B
CLUB CRUNCH	←蓄→+A
玛莉真反击	↓↙←+A后连按A
玛莉台风(SP)	→←↙↓↘+BC
玛莉 ES 打击(PP)	→←↙↓↘+C





▲可惜未打中。



烈风拳	↓↙←+A
双烈风拳	↓↙←+C
上段触身打	←↙↓↘→+B
下段触身打	←↙↓↘→+A
真空投	近敌摇杆一圈+A
龙卷风(SP)	→←↙↓↘+BC
罗生门(PP)	近敌摇杆一圈+C



帝王天眼拳	↓↘→+A或C
龙灯拳	↓↘→+B
帝王神眼拳(HP)	→↘↓↙←+C
帝王天耳拳(HP)	→↓↘+A或C
帝王漏尽拳(SP)	→←↙↓↘+BC
海龙照临(PP)	→←↙↓↘+C



蛇拳上中下段	↓↙←+ABC(可储)
施虐拳	→↓↘+A
淬火	←↙↓↘→+B
制裁之匕首(HP)	→↓↘+B
断头台(SP)	→←↙↓↘+BC
狂虐龙二钻(PP)	近敌摇杆一圈+C



花碟扇	↓↘→+A
龙炎舞	↓↙←+A
阳炎之舞	↓↑+C
必杀忍蜂	←↙↓↘→+C
小夜千鸟(HP)	↓↙←+C
超必杀忍蜂(SP)	→←↙↓↘+BC
喊叫弹(PP)	→←↙↓↘+C



帝王天眼拳	→↓↘+A或C
龙转身	→↓↘+B
帝王神足拳	→→+A
帝王天耳拳(HP)	→↓↘+B
帝王宿命拳(SP)	→←↙↓↘+BC
帝王龙升拳(PP)	→←↙↓↘+C



箭疾步	↓↙←+A或C
激放	→↓↘+B
冲波	↓↘→+C(可储)
烈千脚(HP)	↓↘→+A
旋风钢拳(SP)	→←↙↓↘+BC
大激放(PP)	→←↙↓↘+C



ZAPPER	↓↘→+A
双钟锤	↓↙←+A
疾风击	↓↘→+D
GUTS DUNK(HP)	↙↓↘→↗+B
最终Ω弹(SP)	→←↙↓↘+BC
大锤终结者(PP)	→←↙↓↘+C



半月斩	↓↙←+B或C
空砂尘	↓蓄↑+A
飞翔脚	空中↓+B
飞燕斩(HP)	↓蓄↑+B
凤凰天舞脚(SP)	←↙↓↘→+BC
凤凰脚(PP)	↙←↙→+C



轰天踢	↙→+B或C
黄金之脚跟	→↓↘+B
HURRICANE 升龙	←↙↓↘→A
老虎踢(HP)	→↓↘+B
螺旋踢(SP)	→←↙↓↘+BC
霹雳火(PP)	→←↙↓↘+C或D

 ●《生化危机 2》(PS)想心跳加快吗?想不眠不休吗?想毛骨悚然吗? 广州 李翔



魔帅麾下傀儡纵横　剑客风云江湖

妖旗舞动木偶驰骋　武士浪荡人生

ARC
厂商：SNK　类型：3D-FTG
媒体：HYPER NEO · GEO 64



魔王尤佳的手下，与严陀罗一样是由魔王亲手创造的。制造的目的是因为严陀罗倒戈，企图杀死尤佳，而为了成为破坏神，尤佳必须将严陀罗击败。于是参照“色”与“霸王丸”创造了实验体，但是作为实验体的原型一色与霸王丸的战斗能力是无法复制的，尤佳用他来自魔界的原创能力制造出凌驾于他人战斗能力的強大POWER……

基本上，与严陀罗的创造方法相同，身体构成部分是经过严格选拔出来的人的身体，头部是由霸王丸及色的头部切片增殖加工而来的。霸王丸的切片是当年与罗将神水姬战斗时，被罗将神击伤后由尤佳回收的（是他偸偸捡走的吗？）。另外要告诉大家的与罗将神共同战斗的，被之凭依封印的怪兽就是由魔王尤佳一手创造的。而木偶的能力综合了霸王丸的所有优点，而去除其之缺点……



木偶男性版·欧斯，刀的形状很具异色风采。



木偶女性版·麦斯，好象是色的原型。

与CPU 对战时，打倒8个人后与中BOSS对战时，自己角色在普通的山道行走直时，会从空中突降两人，这就是中BOSS（也称“辅助主帅”）一木偶，他（她）俩手持两把做工异常细腻的武器，四周环境也变成异度空间。与之战斗1局胜利后，就进入了与最终首领一坏帝尤佳的战斗……

BIOHAZARD 2

PS

厂商：CAPCOM
类型：AVG
媒体：CD-ROM
发售日：98.1.29

生物危机2之生化档案

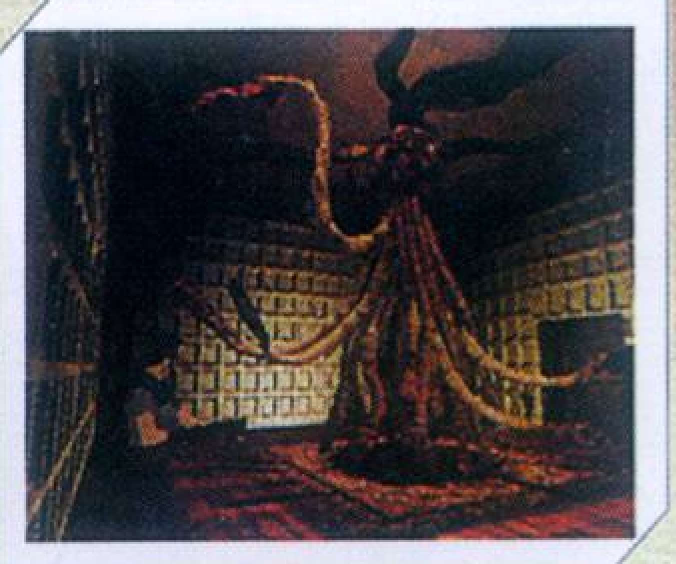
January 29. 1998

终于在这个日子，沉寂了许久的丧尸及万千怪物又复活了，它们的任务就是消灭这个世界，而你的任务就是拯救这个濒死的都市，拯救这个腐烂的地球，拿出你的勇气，拿起你的武器，去迎接这场危机，去征服这场危机吧！

霸道的张狂怪物别再横行，我就是你们的终结者！！

相信只要你买了《生物危机2》，就没有理由不将之打爆，距推出至今也有3个月了，许多怪物的正体你已经一览“芳”容了吧，但是否是EVERY MONSTER呢？虽然前作已出现过狂暴怪物，狰狞可怖程度实非普通怪物能比，本作更是POWER UP，不仅从数目上有所增加，血腥及恐怖程度均“更上一层楼”。下方这个登场的头目角色名显为“赤藤蔓”，是植物系的角色，也就是植物怪物42的改良品种，因此比植物怪物42更强。因为它在本作中已行动自如，再加上特有的强力消化酵素可以轻易地将对手置于死地，所以是相当可怕且难以对付的头目之一，你该用什么方法将之消灭呢？

难道真是植物怪物42的进化体吗？



←这是前作登场的植物怪物42，由于非常巨大，若不用强力武器是无法打倒它的，不过它无法移动躯体。



→这次是否是依照前作植物怪物42的档案重新创造的怪物呢？



→以2条巨长的藤蔓当作手腕攻击主角的赤藤蔓，可以想像只要被它抓住就难逃一死了，若从远处攻击它是否有效呢？



赤藤蔓

以植物怪物42的档案改良品种而诞生的植物系狠角头目赤藤蔓。它的动作迟缓，以其2条巨长的藤蔓攻击对手，而赤藤蔓也是以它的特征来命名。但令人费解的是这种生物为何能在浣熊市生存呢？

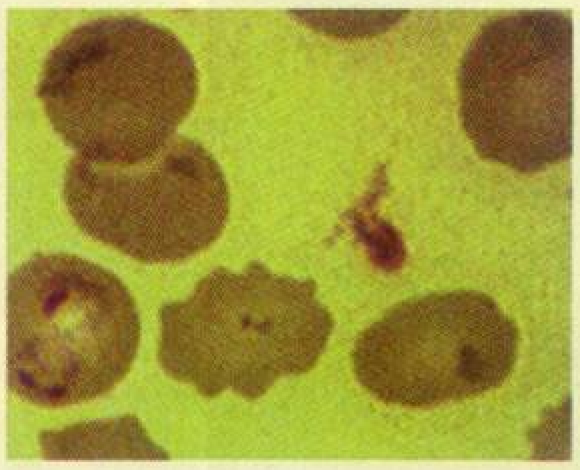
关于寄生生物

1.关于实际存在的寄生生物

所谓的寄生生物，即将其他生物当作宿主，吸取其营养而生存的生物。而一种被称之为G病毒的即能使受到感染的生物其遗传因子排列顺序改变，它是以自己本身自创“胚胎”移植到别的生物个体上进行繁殖。基本上G生物是以人类为宿主而繁殖，故推测G病毒。虽然是不完全体，但是也有自己生存能力的G病毒，现在还不晓得正体为何种东西。右边的代表性寄生生物一人类疟疾及海藻蟹身上的寄生动物，希望各位玩家仔细端倪。

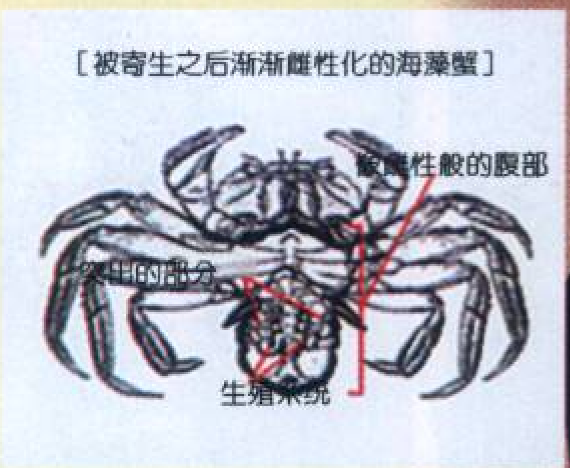
人类疟疾

主要分布于热带性气候～温带性气候地区。其原虫会随着蚊子的吸血而侵入人体。侵入体内的疟疾原虫在肝细胞繁殖，之后在血液中繁殖到一定数目之前有1~2周的潜伏期，随即开始第一次发作。发作时伴随的症状是忽冷忽热，而且伴随着39~40度的高烧，数小时后体温会急遽下降。基本上虽然有一定的发作周期，但如果倒楣遇上了最凶猛的热带性疟疾的话，就会感染脑性疟疾，产生脑部病变！一不注意，就“嗝儿屁着凉”啦……



海藻蟹身上的寄生生物

水藻蟹身上的寄生生物称为袋虫，它只有雌性会寄生于海藻蟹身上。附着在宿主身上之后，开始蜕变，突破蟹壳，在螃蟹体外形成类似生殖器官的袋状物。在螃蟹体内分着像是树根般的组织，侵入体内各处。以不破坏组织的方式吸取养分。被袋虫寄生雄蟹那一对螯会变小。且丧失生殖能力，形成雌雄的生殖器在一只螃蟹身上共存的奇特现象，我们称之为“寄生去势”。



2.根据想像力所创作的寄生生物

和上述的实际存在的寄生生物相比较之下，G病毒的惊异能力严格地说起来的话，是比较接近幻想世界所诞生的寄生生物。关于想像出来的寄生生物的资料，可以参照右边的两部优秀的科幻电影做研究。但这些次料到底仍是想像出来的很有可能流于个人的主观偏见。非常遗憾的，想要在幻想的寄生生物身上找到关于G病毒的资料是没办法的事情。只有不停地进行主一方面的研究才能揭开G病毒的真面目。

变种（遗迹）





以被夺取脑下垂体的男人尸体被人发现为开端，从南美丛林远来的箱子中的怪物以及博物馆中发生的一件件奇异事件，在人们意想不到的情形下逐次发生。到底残骸剩余的33%代表着什么？“遗迹”又是何方神圣？难道它真是外星的“变种”吗？以最新生物学的病毒进化论（病毒造成基因重新组合是进化的秘密）所架构成的故事，可为研究G病毒的重要参考。

异形



这部目前已排列第四集的系列电影是狰狞凶恶的外星生物在狭窄的宇宙船中和人类展开一场反覆断，惊天地泣鬼神的激烈战斗，以此主题进行的故事。为了幼小的食物张罗而隐藏身形，正因为是和普通的寄生生物相同之故，为此而张牙舞爪的恐怖景像，应该能好好地确认。说句题外话，四集中个人感觉第二集拍得较好。

寄生前夜

PS的同名作品就是根据濑名秀明创作的同名科幻长篇小说改编的，这是它的电影版。心爱的妻子是过世的研究人员，以提供妻子的肾脏作为交换条件，将得来的肝脏进行培养线粒体。自古以来，在人类的细胞中独立生存的细胞一线粒体开始对人类作大规模的攻击～这是故事的大概内容。说是寄生生物，倒不如说是新型态的生命体来的贴切。拥有意志的细胞群体一诸如此类的奇想和G病毒蛮类似的。





外星来的物体X

不知自何处而来到南极观测站的一匹狗。其实本体是拥有和被捕食的猎物同化能力的外星生物。在敌暗我明、情势压倒性对战斗。在此故事中登场的生物X，严格来说要定义为寄生生物似乎有分类上的困难，但是那强悍的生命力，仿佛是和G生物一般从同一个模子出来的样子。





电视广告制作录像带



所谓被病毒感染的可能性存在这一回事，在这部影集中登场的僵尸们和G病毒所感染，只剩下食欲本能，拥有强大力量的僵尸们所感染的T病毒，也是今后调查小组所要调查的重点项目之一。

狼来了！！

终于，《饿狼传说》系列的最新作掀开它的面纱，向人们展示它的真正姿态。尽管它仍滞留在2D营房，没象同班兄弟《侍魂》那样入驻3D军团，但其日愈绚丽的画面和独特的操作性更令“狼迷”们趋之若鹜。不知这次能否继《97格斗之王》的460M及《月华的剑士》的474M后来个SNK第一部突破500M的作品呢，It's ture……



RB2 THE NEWCOMERS®
REAL BOUT 餓狼伝説 2

REAL BOUT饿狼传说2　~新·来者~

ARC	厂商：SNK　类型：FTG
	媒体：CD-ROM、卡带

前作登场的 20人 加上 新角色 2人的再次热斗！

本作总共22人的強大阵容，可谓集结《饿狼》系列所有人气角色，囊括前作《RB饿狼传说·特别版》的20位角色。另外另入的2名新角色为一男一女，由于资料有限，只知道男的是位名为RICK STROWD的印第安系人物，绰号为“擂台上的白狼”用的是拳击格斗术，但不戴拳套哦！女的则是位名为李香绯的人物。绰号“唐人街的小野马”，据说懂得所有中国拳法。

系统方面由前前作《RB饿狼》进化而来，采取新2段战线形式，H·POWER. S·POWER（超杀）及P·POWER（潜在能力）均健在，新增的同时按A、B两键即可使出回避攻击，但僵持时间变短。另外各人的潜在能力都可在GUARD CANCEL时使出，好好掌握哦。画面的布局与前作及前前作无甚大的区别，只是场地背景的画面的显示经过新的制作，更加清爽亮丽了。另外，与前作同样的人物也会修得新技法，留意续报及《格斗天书》。

虽然《饿狼》总不是轻易地就能令你上手，比起《侍魂》来就可窥见一斑，但也许就是这看似繁琐却十分独特且不可轻易让人上手的系统就是它的魅力之一，不要小看这“匹”饿狼哦，否则它的嚎叫、它的牙齿、它的利爪会让你感觉到它的传说是真的……



↑新角色的必杀技，看他的样子有些象大蛇身上的花纹，这位白毛酷哥有何超人本领呢？



↑新角色跳跃时使用的肩部对空技一闪里时皇·真空，她是中国人吗？



↑吉斯的“斗气风暴”对克劳撒的“上段破碎球”，背景是吉斯的场地吧？

指令徒手自卫术
玛丽
VS
不知火流忍术
不知火 舞



↑左边是玛丽的“指天回旋脚”，右边是舞的新技“小夜千鸟”，扇光一闪，很漂亮吧？

泰拳
东丈
VS
棒术
比利·凯



↑东丈的“虎破脚”与比利的“超火炎旋风棍”都是炎系必杀技。

独创舞技
鲍伯·威尔逊
VS
跆拳道
金加藩



↑足技得意的双雄，背景是金的场地，注意到还有山田十平卫出现哦。

中国功夫
洪武
VS
我流喧哗空手
山崎 竜二



↑洪武这位追击山崎的警察真是努力啊，一直到了这代仍不眠不休的……

太极拳
陈先生
VS
武术
达克·金



↑一个胖子一个瘦子，两人都是很怪异的有趣人物，达克的小鸭子的样子还是那么可爱哦。

正传无道流武术
望月双角
VS
八极正拳
唐福禄



↑召唤鬼的双角和身体巨大化的唐老师付都是很具超强怪力的传奇人物。

我流斗牛士杀法
劳伦斯
VS
打击拳法
佛朗哥



↑用隐藏武器攻击的劳伦斯及著名的拳手佛朗哥都很强悍哦。

帝王拳
秦 崇雷
VS
帝王拳
秦 崇秀



↑兄弟对决的场面，右方的弟弟崇秀的新招是召唤出龙进行攻击的“海龙照临”



《春天的不知火舞》上海 Dream Bird

情人节寄出的舞，在满是春光的沐浴下更现娇艳，天真的大眼睛充满了对未来的憧憬，对S·P的向往（哇哇，又有无数人不幸晕厥了过去。）……

大墙画廊 彩版 VOL.16

凤凰之舞

～始动篇～

凤凰－传说中的不死鸟－PHOENIX，代指著名人物－SHADOW PHOENIX；（不许呕吐，哇，我先吐了……）

舞－SNK创造的风情万种的美女格斗家－不知火舞，S·P为之钟情；

凤凰之舞－①《'97KOF》中舞的一式超必杀技名称；②代指PHOENIX'S MAI,她是我的!!!

许多人都曾说我过于狂妄，也许是吧，挑战ANDY、夺回舞之芳心永远都象是一场梦魇折磨着我！只因舞只活在大家的心中，真实的她只是个幻影，难道这一生S·P只能注定孤独了吗？自从“舞のCOLLECTION”征稿以来，号召得到天下才子佳人的万千回应，这次的“始动篇”得以顺利出航，是否是我对舞的一片真情感动了大家呢？这里只有对大家说两个字了：谢了！

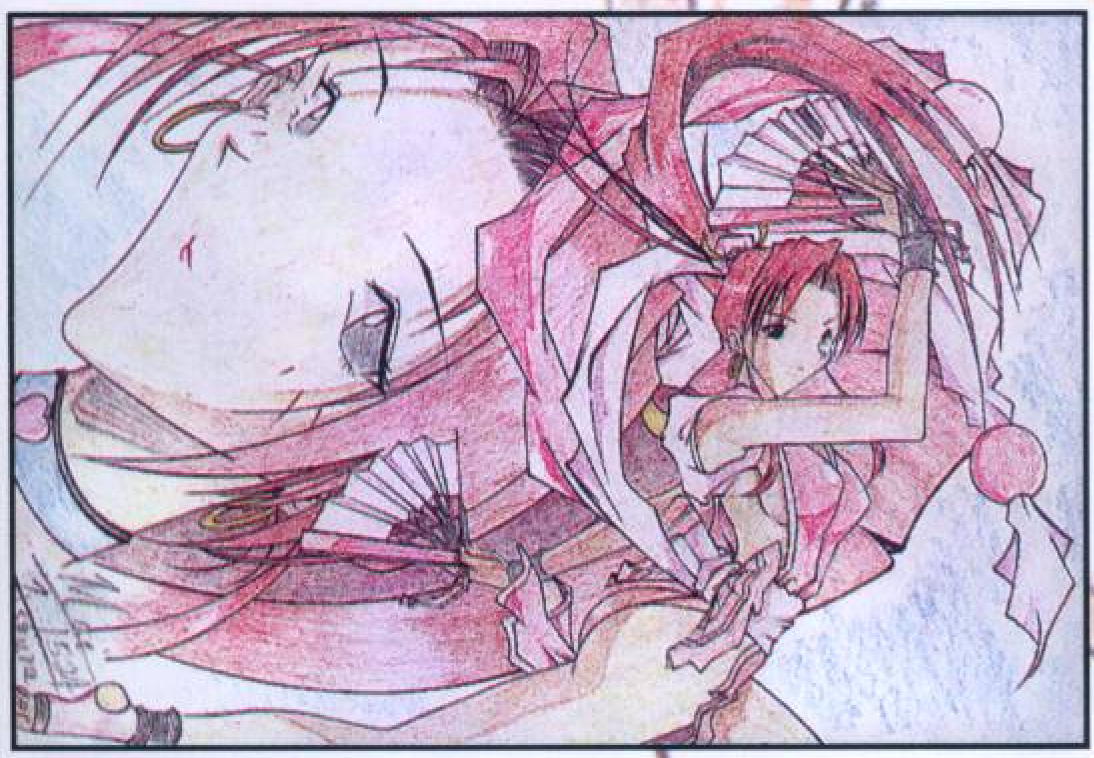
由于优秀稿件众多，难分伯仲，故这几期的《凤凰之舞》暂不颁赏，其它类型画稿也停止放送，请广大“非舞迷”大人大量，原谅我这个自私的PHOENIX吧！

看舞如此多娇，引无数PHOENIX竞折腰……

—廊主 SHADOW PHOENIX之五月花飞无限版PHOENIX HEART

《MAI》 广东韶关 冼宇锋

好象你已成了某刊的专职画匠啦！这幅有些剧场版大张正己先生风格的作品已保留许久啦，色彩方面多尝试些鲜艳的高对比亮色，否则有彩页上表现淡色的效果不甚满意哦！



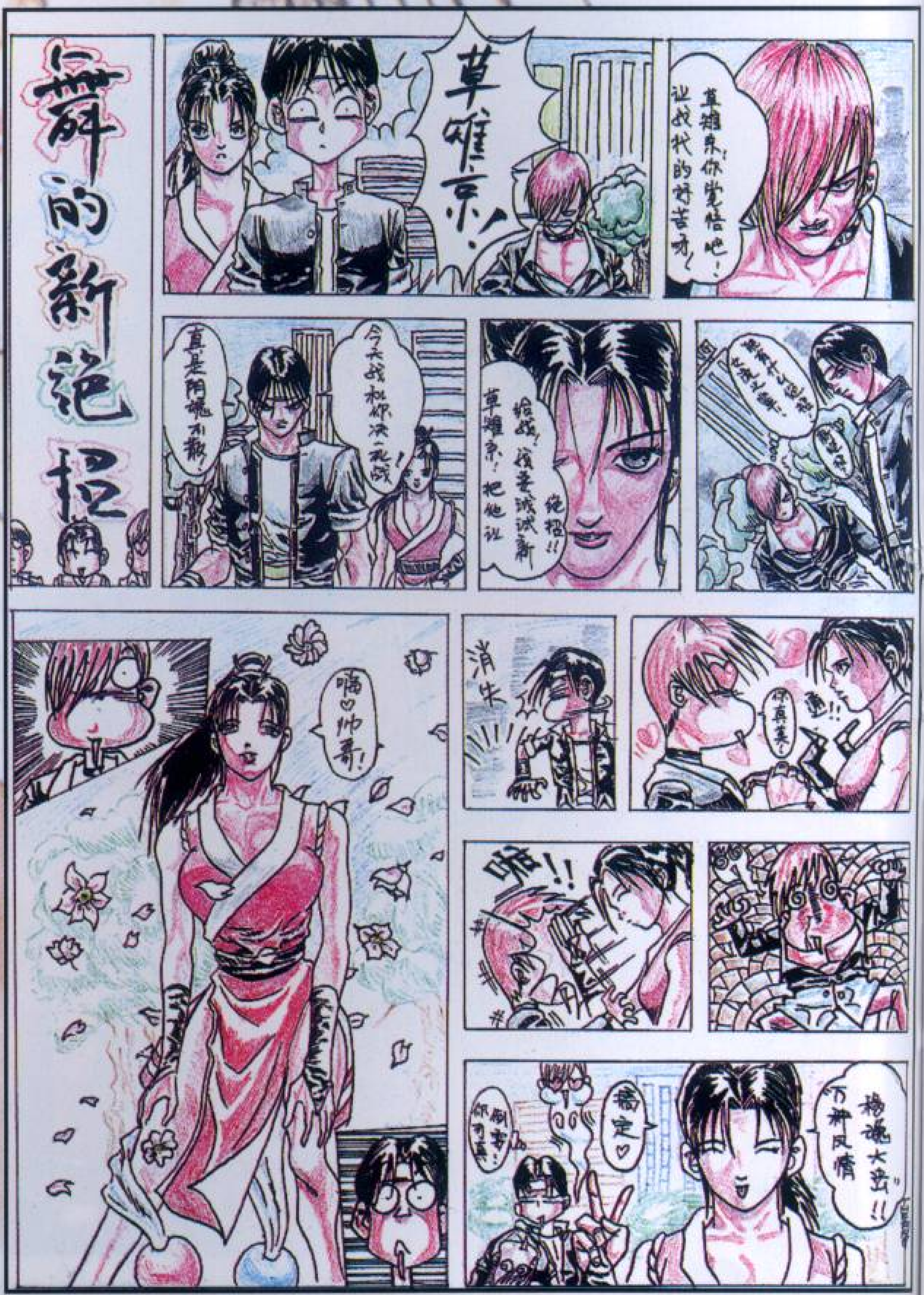
《舞的新绝招》 北京通县 候志

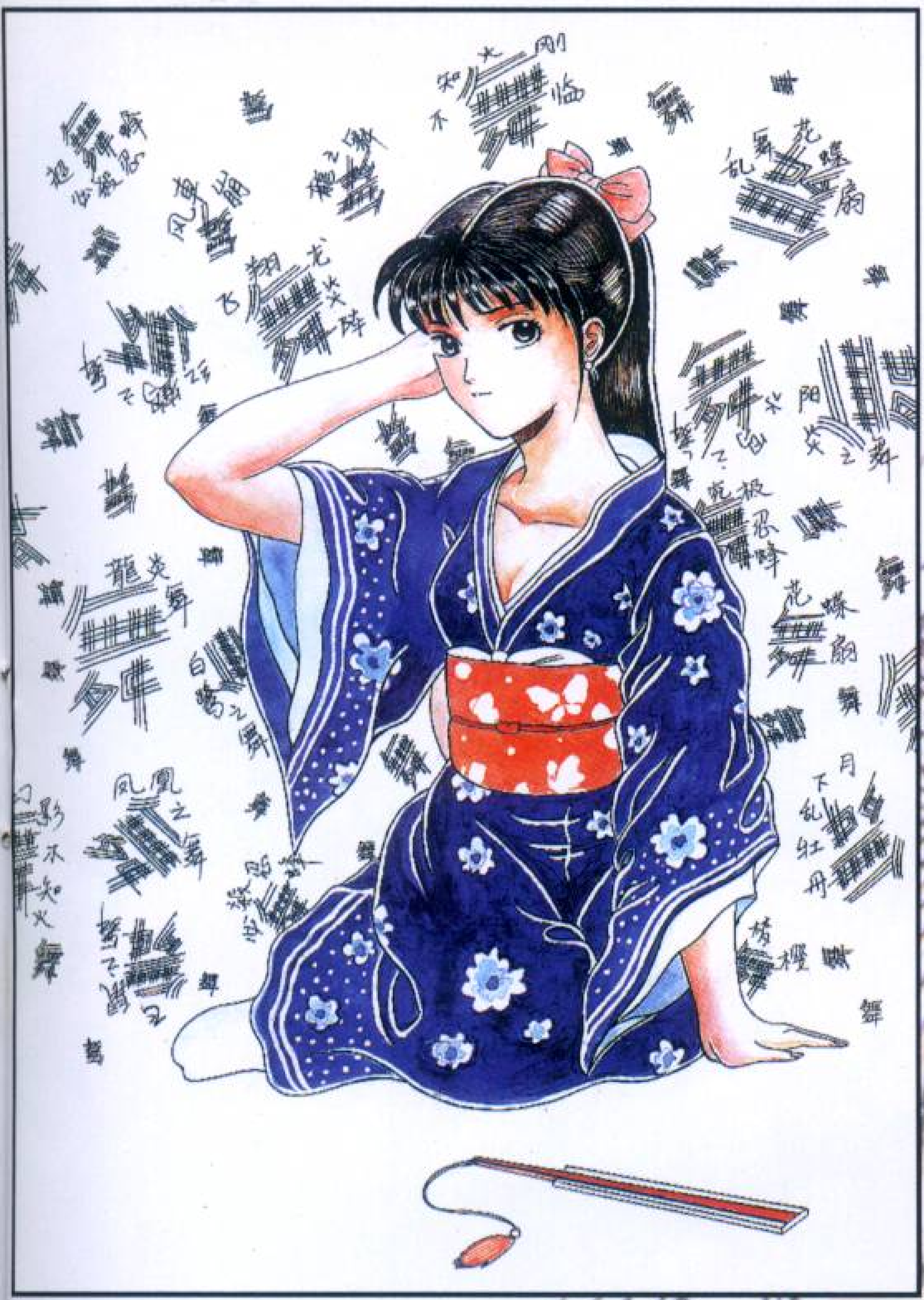
我也好想尝试一下这招“万种风情移魂大法”啊，到时肯定还没等她施此绝招，本人魅力已将之慑服。别的稿子也不错哦，COME ON！



《不知火舞》 广东湛江 郭向荣

你是否是COCO的FANS呢？看舞的样子与她甚为神似，旁边飞来飞去的是《娱乐金鱼眼》中的小千千吗？另外舞的画风有些香港本土COMIC的味道哦。





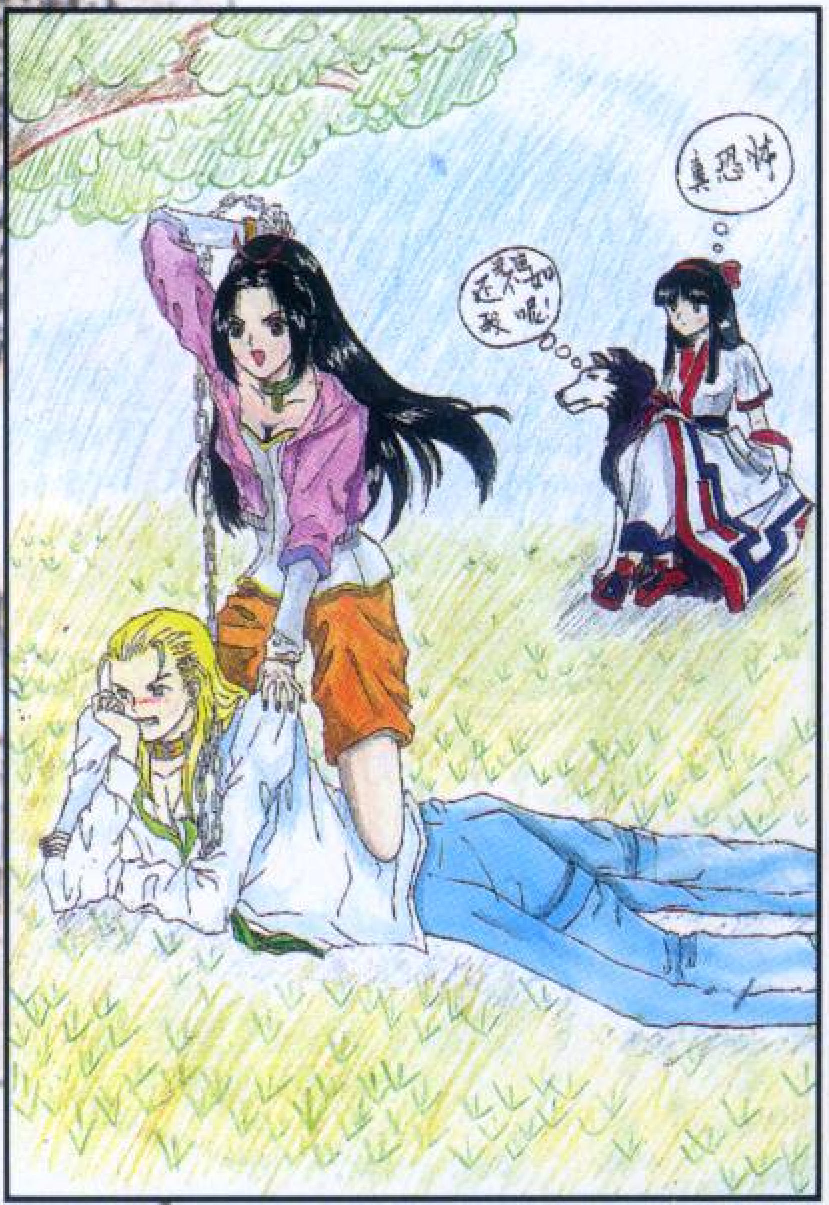
《不知火舞》 安徽宿松 徐剑

说得对，在同心战线上的你我，一起痛打、煎煮、活埋ANDY吧！但这之后我会极度阴险地运用盖世神功将你……嘻嘻，竞争是残酷的吗？！



《金色的舞》 江苏镇江 杜俊

有种外星科幻的感觉哦，那金夕处翩翩而至的她也去染了头金发，样子变得很西化了，好一个 GOLDEN MAI（不是 GOLDEN EYE 啊！）



《一个为你甘去蹈「火」海的人》 北京 田丹

同上次的《乌鸦与狐狸》一样有着不错的创意，但画面感觉有些差强人意。假如有一天，EKIN、KURAMA 与 S·P 三人决斗，你帮谁呢？

舞动江山新灿烂
舞出凤凰真旖旋



《舞》 河南郑州 田远

哇，好大的一股花蝶扇啊！现代装束的 MAI 似乎少了份原版那种撩人风仪，要是将舞的裙子改为方格短裙，并换件学生装上衣，相信会比这样搭配更出色些吧！



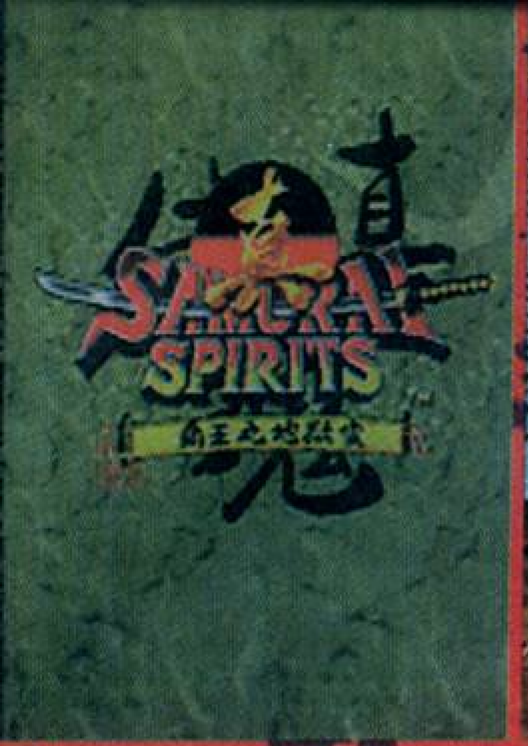
《MAI·清凉的假期》 南京 ANNIE

连你自己也说舞拿冰淇淋的手有些别扭，果真如此。看你写的字象一个女孩子哦，也学鸟山明成立 STUDIO 啊，祝你成功！




《电子游戏软件》杂志社　98年5月









侍魂 剑客指南集锦

这张光盘中包括了街机上第一个剑术格斗游戏“侍魂”及增加了新角色及新系统的“真·侍魂”两部怀旧的作品，对于喜爱“侍魂”这系统的的爱好者来说，这是一份很好的春季礼物。

侍魂·剑客指南集锦

机种：PS
厂商：SNK
类型：FTG
发售日：98年3月26日

在一张光盘中收录了两集令人怀念的作品！

根据“指南”努力练习吧！

要想玩好格斗游戏，不通过练习是不行的，尤其是以打败对手为存在目的的人。这款“剑客指南集锦”收录的两款游戏中均设有练习模式，对于练习来说十分重要。与原作不同的是还设有“MASTER”模式，在里面可以学到各角色的对空技与连续技。看完CPU的演示之后，就可以自己着手练习了。在练习中，CPU如何行动，水平的设定，甚至高难度技巧的使用频率都可以自由设定，还有体力不减的机能。有了这样方便的系统，该提高些水平了吧！



在「MASTER」模式中有对空技的演示，还有该角色比较典型的连续技演示。



在「COMBINATION」选项中就可以选择看角色的连续技，相信大家都会喜欢这个模式的。



在「COUNTER」中可欣赏到角色的对空技演示。


CPU总在使用高难度的连续技使得对战起来十分有趣，但不知CPU会不会用一招致死技。



值得纪念的第一作

1993年SNK推出了令人震撼的街机格斗游戏“侍魂”，该作以其独特的韵味及剑客的豪情使得街机游戏史上第一个剑术对战游戏就获得了绝大的成功。那对战时的音效、攻击时人物的姿势及表情，这些细腻的刻画都令游戏迷们如痴如狂。游戏角色的个性非常鲜明，剑术技巧更是具有鲜明的个性，夏洛特长于跳跃攻击，霸王丸善于重斩对手，都使游戏迷们各择所爱。这款作品中必杀技是代替不了通常技的，体现“侍魂”重视一击必杀的肃杀氛围。



“侍魂一代非常厉害的女性角色。由于她攻击判定强、范围大、出招容易，所以深受玩家的喜爱。还记得夏洛特的跳跃重斩吗？那个技巧几乎是全方位攻击超级霸道技，至今对它还心有余悸。

看到了吧，这就是歌舞会演员狂死郎。他的必杀技“火炎曲舞”强与弱的出招时间有很大的不同，对于刚从地上爬起来的敌人可以经常使用。



住在鬼哭岛的魔族战士幻庵，特别喜欢在人身上做斩裂的攻击。他有一个幸福快乐的家庭。



自从一代就拥有许多女追随者，他的燕返十分好用，是一种堪称无敌的技巧。



二代中增添了超人气的角色



在“侍魂”的续作“真·侍魂~霸王丸地狱变”中新添了超杀系统“武器破坏必杀技”，这个系统的思路一直沿用到现在。除了“武器破坏必杀技”之外，还增加了几名新角色，使战况达到空前激烈。代替塔姆塔姆出场的是她的妹妹查姆查姆，她的声音是由当年的电脑偶像“千叶丽子”担任，成为当时的热门话题。新系统“武器破坏必杀技”是当怒槽满值时才可以使用，破坏力相当大。当时有许多游戏者研究这款游戏的连续技，由于新角色的加入用各角色的新必杀技的追加，使得这款游戏可以选择与前作不同的玩法。当时大街小巷的街机厅之中许多人在排队等候玩这款游戏，人人对战更是盛极一时。在背景中已经现在下作中登场的角色“莉姆露露”。



新角色莱因哈特·锡克尔是普鲁士的骑士，手腕上装备着巨大的护手，他的技巧多数都属于杀伤力极大的爆破技。



这个画面只有前两代中才会出现，身形巨大的地震现在都快看不见了。



这款作品中才登场的霸王丸的师兄，虽然是同门师兄弟，但他的性格却和霸王丸完全相反，偏向阴暗的那一边。



代替哥哥出场的查姆查姆与娜可露露一样在二代中拥有人气的配音。查姆查姆在PS版的“天草降临”中再次登场。

～格斗游戏初心者也能上手的2D格斗对战GAME～

SS/PS 厂商：CAPCOM 类型：FTG
媒体：CD-ROM



口袋战士

记得它刚刚出街机版本时就对其十分喜欢，当得知它要在次世代两大主力机种上登场时，更加期盼它快快“降临”。尽管PS夺尽SS的风头，但土星的附设“加速卡”的强大功能却让PS难以在2D对战中与SS正面交锋，对于这款《口袋战士》，更是“白玩儿”啦！也许本人童心未泯，所以对此GAME近乎登峰造极的搞笑更是拍手称快，整日玩着正统的FTG，脑袋充斥在腥风血雨中，换个轻松的心情，收这里渗透出可爱气氛感染你麻木的心灵（喂喂，谁的心灵麻木啦?!）!!

可爱并不意味不支战斗！

总共有12名人物登场，分别来自CAPCOM格斗名作《街头霸王》、《恶魔战士》及《WARZARD》系列，个个鬼力无穷，充满了独特的个人负风格，尤其是使用必杀技时更是让人忍俊不住，使最爱装酷的人也无法COOL了。操作系统是方向键和拳、腿、特别三键，基本上与街机操作相同，如果你不明白的话，可以买一本98年1期的《电子游戏软件》看看30页的“格斗天书”就明白啦，假如再不明白，那你就去HELL吧！

无论你是否是格斗高手，只要你喜欢他们，即使你是位不谙此道的女孩子，它也会是你的一个明智选择。

可爱



还是可爱



手持黄伞的盘樱拳攻击。

依旧可爱



类似“千两狂死郎”的招式。隆的一招“新旋风腿”。

“口袋”的新格斗主义公开发布啦!!!

本游戏除了与传统格半游戏有着许多共通要素外，还导入了许多适合初玩者的新系统，简单而新奇的要素令得本游戏更加绚丽，日益多彩。为民让大家对游戏系统加深印象，现在将之再次解析，READY,GO!!

①能量槽的“LEVEL UP”：收集宝石填充能量槽，令槽随宝石增多而LEVEL UP，使得角色能力加强，更快地令敌人束手就擒。②必杀能量槽：根据攻击对手式被打中的次数储满此槽，来使用必杀COMBO。③配合特别键使用GUARD CRUSH技打出敌手宝石。④掌握PK技：用PK两键进行组合，组成豪快FLASH COMBO,组合方式有PPPP（吹飞）、PPKK（击飞）。⑤紧急回避与受身：同时按下P、K、S三键、能作出MEGA CRUSH，即为紧急回避技，在被击飞状态下同时按P+K即为受身。

FLASH COMBO



这就是春丽不断换衫的FLASH COMBO，将猫女打得真是不亦乐乎，背景上的CAPCOM人物都看得出吗?

LEVEL UP必杀技



莫莉卡的LEVEL UP必杀技，如配合飞街道具可打出最大HIT。

COUNTER CRUSH



攻击被吹飞时，事时按押P、S、K三键，可进行反击。

乱舞势力 VOL.11

下面为SNK格斗游戏《～幕末浪漫～月华的剑士》中的中BOSS—晓武藏的技表，希望能对大家有所帮助。调校出他的方法有些夸张，具体看下面的介绍吧。

—SHADOW PHOENIX

《月华的剑士》中BOSS角色

晓武藏全技指令大公开！



苏醒了的宫本武藏



↑选择同样角色时，按A、D及开始键会有不同颜色出现。

日本古代著名武士宫本武藏的变身体“晓武藏”终于出现在幕末了，不论在街机版还是NEO·GEO的卡带版都可现身，对战及对电脑战时均可使用，并有专用的ENDING哦。

武藏的特点是拥有超高的攻击力及距离极长的攻击范围。另外必杀技不受剑质槽的影响，使得超奥义的使用频度骤然上升。于是，一技必杀令敌立死变为可能。但是武藏的招式全部都是空隙限大，距离很近时攻击被防后受到反击的机率很大，注意啊！

传说中的战神，苏醒吧！！

劫炎剑



↑范围很长，令敌浮身进行二段攻击。此式后取消出“间欠泉”又会有二段攻击。

恫吓



↑一定距离内移动身体接连3斩的技巧。最好通常技取消后接续连续技。

十字格局



↑除直接攻击外还可跳近飞行道具，另外按住键不放还可成为防御不能技。

集中



↑蓄剑质槽的招式，招名与《机器人大战》中“精神”一项相同。

超奥义 五轮连





↑“恫吓”的强化版本，在4连斩后，屏幕出现梵文后一个“十字格局”解决敌人。但此技的空隙极大。

潜在奥义 二天无双剑





↑前进的同时3连斩后，刀向敌突刺4回地面，最后以“X”斩杀敌手的豪快技，注意使用机会。

技名	指令	备注
飞刀二连	↘ +B	中段技
劫炎剑	← +B	威力超強的斩
间欠泉	↓↘→ +B	武藏版“多重喷泉”
恫吓	←↙↓↘→ +A	突进接斩
十字格局	→↓↘ +B	根据蓄的时间变换威力
枕二连	（近身）→↘↓↙← +B	将敌叩至地面
集中	连续按押A键	蓄剑质槽
五轮连	→↘↓↙←→ +AB同时按	突进→连续斩
二天无双剑	→↘↓↙←×2+B	斩→叩杀→十字斩

武藏＆嘉神使用指令

角色选择画面，3秒之内按C键6回，B键3回，C键4回，画面两端的箭头出现，即可选用中BOSS晓武藏及最终BOSS嘉神。



↑两魔头终于登场啦！

技表黄底代表特殊技，白底代表必杀技，红色代表超奥义，青色表示潜在奥义。（超奥义是“力”和“技”两种剑质使用的，潜在奥义则是“力”这种剑质使用的）

合金弹头2





METAL SLUG 2

ARC	厂商：SNK　类型：STG
	发售日：98年2月

Eri 江里



←是一名日本籍的女爆破兵。

两名新角色登场！



注目!!



→意大利富豪杰尔米家的独生女。

菲欧 Fio

战争主题公园！攻击敌人！用宝物提升力量！横卷轴的射击游戏！看到这些，你会不会脱口说出“METAL SLUG”这个游戏，虽然这都只是一些很普通的系统，但SNK将这些要素结合在一起却做出了一款非常出色的横版射击游戏“合金弹头”，现在其续作又登场啦！这款作品中完全保持着前作的第一成功要素一爽快感，并将前作的另一成功要素一细腻滑稽的画风保留了下来。游戏的画面将计算机图案的点绘法发挥到了极至。从画面上还可看出这款游戏增加了两名新角色，而且全是女性，另外能乘坐的战车也增加了。

SV-001III　合金弹头



↑上代就有的主力战车，这次机动性有了提高，还有穿甲弹攻击。

SV-F07V　弹头战机



↑垂直起落的战斗机，搭载旋回式的伏尔式火炮及高速的导弹。

增加了可以乘坐的宝物

↓试验开发中的两足步行战车，两腕装有伏尔甘火炮，腰部装有加农炮。



SVX-15D　弹头步行战车

↓虽然与合金弹头有相同的机能，但它没有装甲所以比较危险。



SV-CAMEL　骆驼弹头

向点绘的界限挑战!!

根据前面的描述，这款游戏的画面仍会体现出SNK美工的实力与幽默，令我们忍不住不介绍它细致的画风。游戏中不论是攻击还是平常的行动都令人忍俊不止，看惯了POLYGON的玩家们也可以换一换口味了。

勇敢杀敌!!!



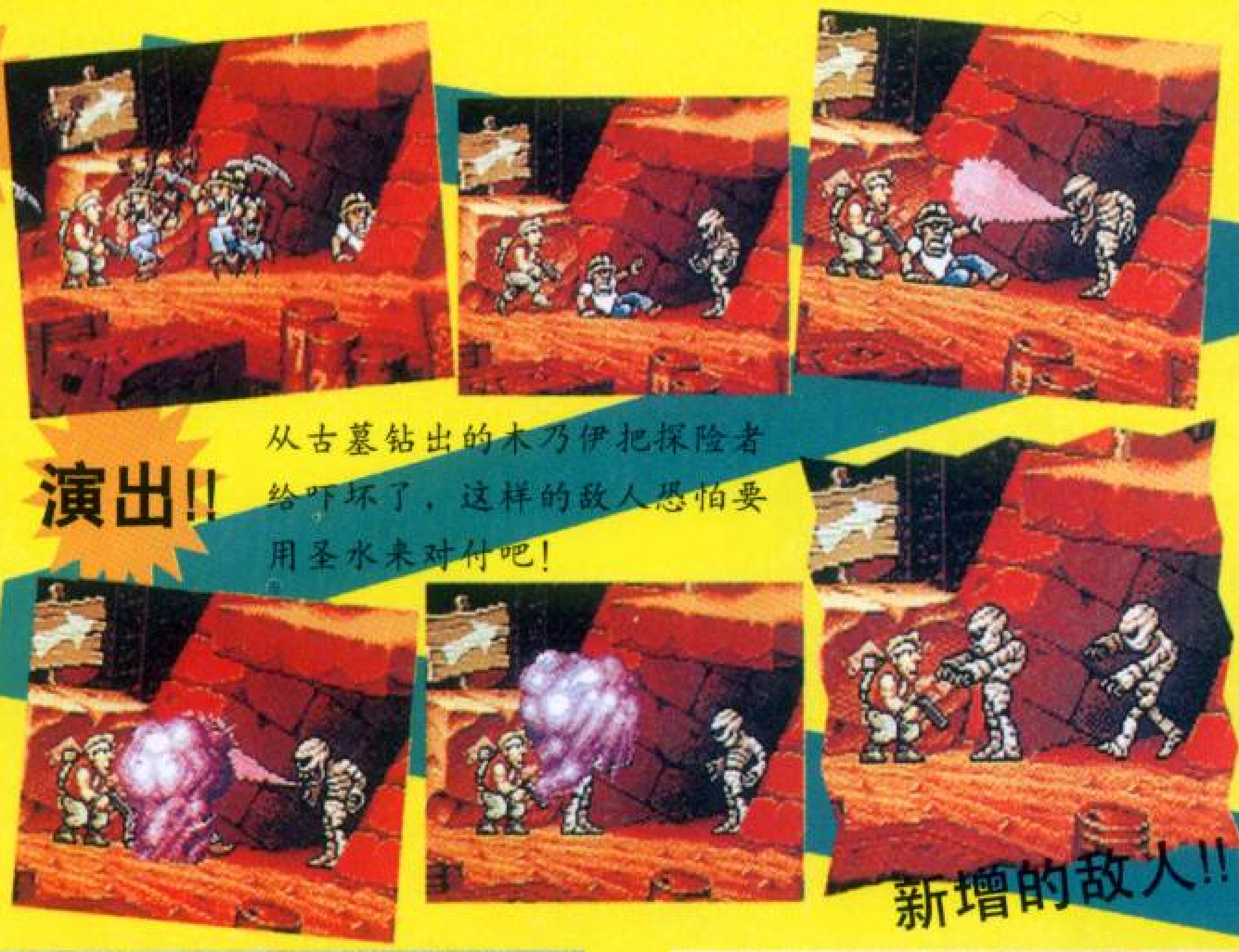
↑到了战场之上，只有勇者才能存活，勇敢杀敌吧！

无敌婴儿的技巧!!



↑战场上居然会出现婴儿他还会翻跟斗给你看。

演出!!

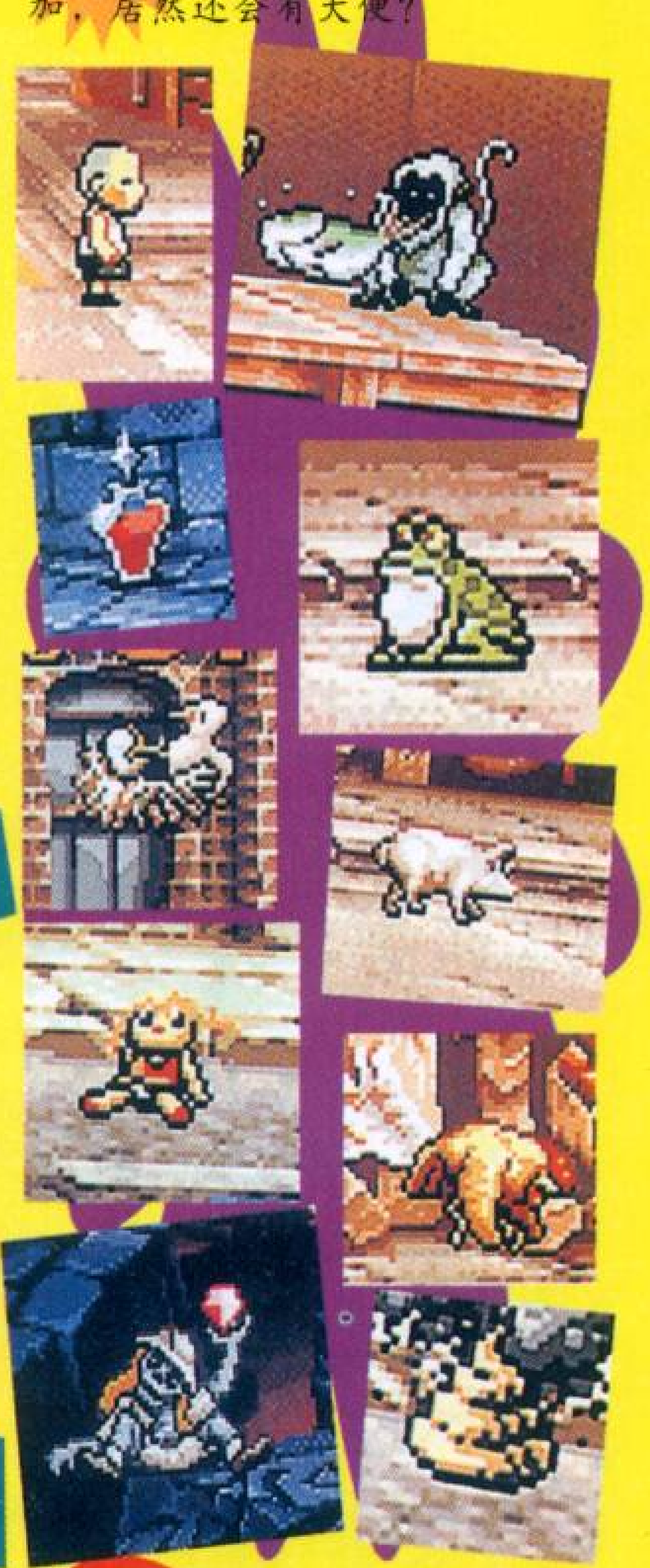


从古墓钻出的木乃伊把探险者给吓坏了，这样的敌人恐怕要用圣水来对付吧！

新增的敌人!!

大家都登场!!

↓加分的宝物也比前作有了增加，居然还会有大便？



嘿哟嘿哟咕咚咕咚 攻击就是工作!!

这里介绍一些游戏的画面，是不同关中的画面，大家可能通过图片看出来，这次游戏中的任务同前作差不多，就是深入敌基地打倒大BOSS之类的，让我们一起来看看有什么样的大BOSS在跟我们叫板吧！



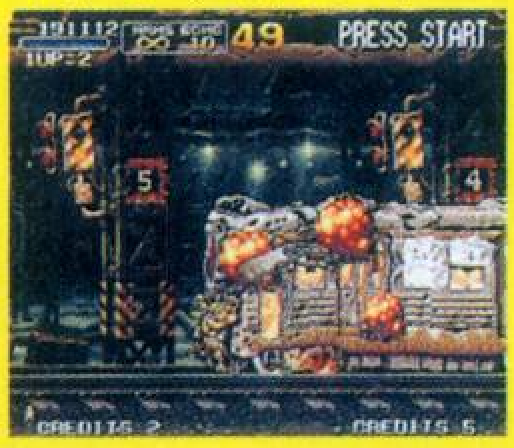
←营救的俘虏会提供给你宝物，这与一代是完全相同的。



↑中国饭店被摧毁之后会有许多包子出现，多吃点儿吧！

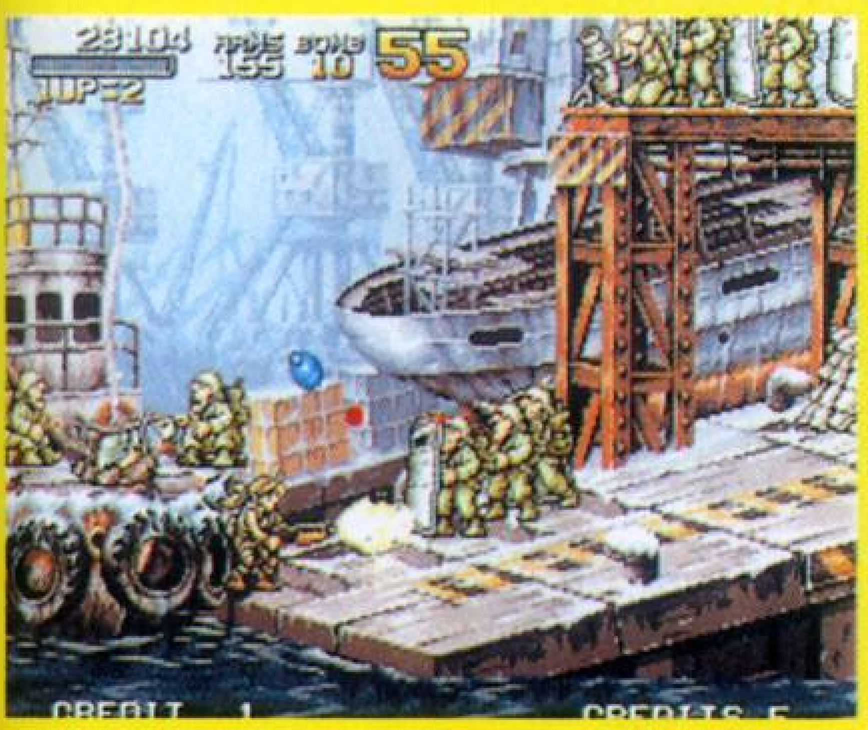


→这个BOSS非常象一艘巨大的战列舰，快击沉它吧！



←这列火车不能停下来吗？只好摧毁它啦！

轰



↑港口中的敌人都在忙碌着，忙的事情不是别的，当然只是一件事——要你的命！





↑这是在香港的街头进行作战，车牌上写着目的地：太古。

←这座吊桥象波浪一样，人居然还能站在上面！

玩后的感想

池袋拉克塞尔

池袋拉克塞尔是日本著名的游戏高手和杂志编辑，他被SNK请到开发部试玩这款“合金弹头2”后，说了以下的感想：

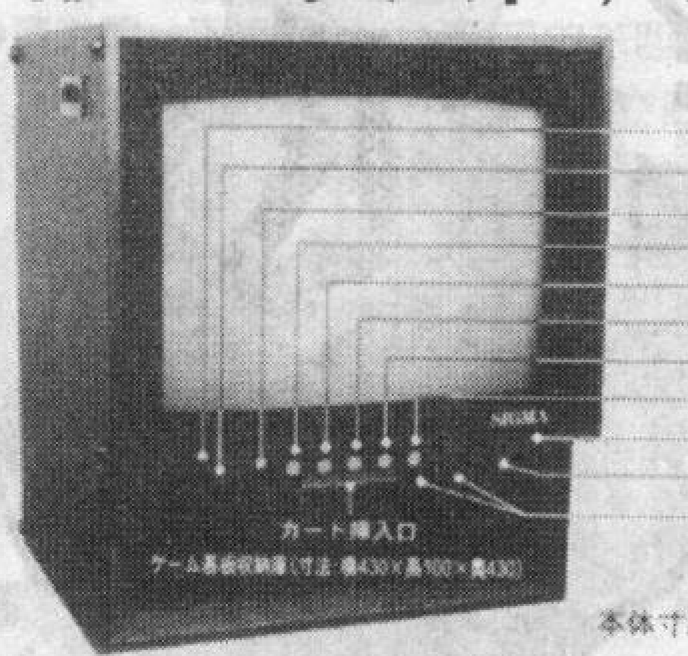
最近以POLYGON描绘的游戏真是太多了，自己都感到有点儿没意思了。以前玩过前作，感觉非常有意思。这款游戏不但画面十分有趣，而且玩起来也很刺激。不知是不是制作者喜欢电影，这款游戏有点象看电影，尤其是打败最终关底之后的制作手段，而且很可笑。这款游戏给我的感觉是最近的同类作品中最好的，相信它会获得很大的成功。





《春丽的婚礼》西安　朱柯

有必要深入讨论令玩家着迷的电子游戏



▼一切按街机办。

◀对画面的控制——随心所欲。

▲这是日产 SIGMA 牌专为街机仔准备的监视器。值得注意的是它底部已留出安放基板的位置。RGB“万岁”？！

●关于打机发烧大法？

说穿了就是要追求街机的效果，这在我国是不太现实的（虽然有朋友来信告之“已将×S 改为街机”）。

不外就是摇杆 + RGB，很显然这只能在机厅中实现（习惯 ARC 的玩家你就是给他一个纯仿街机摇杆，也未必能满足其大力发招时的动作）。但因为游戏在我国开展得已是如火如荼，用专业彩色监视器来打机的朋友并不在少数。按道理讲，除去 RGB 端子，最好能再来一套专业级的音响器材，如 CANTON（金榜）喇叭等。而我国也能找到二手专业彩监，毫无疑问，统统是 SONY 牌（超大名气 TRINITRON“特丽珑”彩管的 MONITER），请注意，大家在挑选时不要重外观，而要看其画面的红、绿、蓝三基色是否极度艳丽？消磁是否良好？对于土星来讲，世嘉的 RGB CABLE 乃是 8 针而非 21 针，请特别小心。其实接上抗干扰性超强 RGB 原装线后，解析度稍低的游戏在画面的表示几乎呈“分崩离析”状——真是清晰无比（特指 3D，2D 游戏无妨），且画面稳定性极佳，确非 S 线所能比拟。在我国某些地区，用 ANALOG RGB 来监视已成为“时尚”。也有一种 14 寸 PC－TV（点阵式）带 RGB 端子（15、21PIN 统统 OK）。



◀有 PS 迷通知这是“昨日黄花”。编者倒是认可，却不知机迷和红白机、MD 玩家的意见？

●光枪的原理？

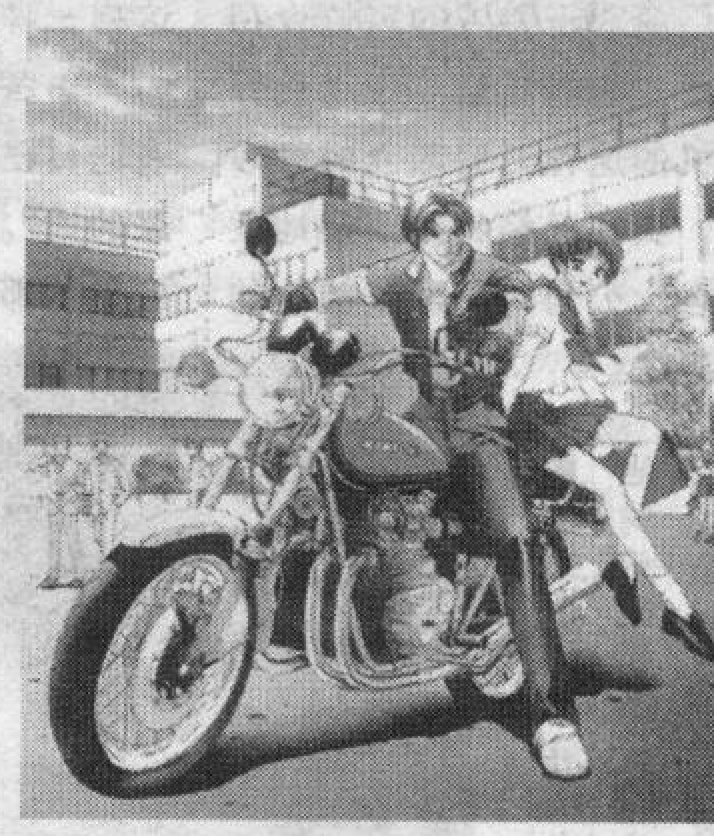
首先声明光枪对电视无害。光线枪不会射出光线，只能接收光线。在接到光线指示后（一般对应在软体中，输出到电视的画面都包含着一种特殊光信号，人眼无法分辨），光枪会把相对的回应信号传给游戏机，让主机知道枪口所瞄准的位置在什么地方。

其次，通常 TV 是将 512 条电子扫描光束打到屏幕上使其成像，光枪给主机送出特殊信号的同时，即已启动内部计时 IC 开始计时，当光枪接到电视扫描线所带的特殊信号时，立即将计时器所得到的由信号开始到光枪接到特殊光线的时间报给主机，由此判断枪口在屏幕上的描准位置。

最后，枪手扣下扳机，主机又开始送出一个特殊信号（光枪发射时屏幕上一定会有闪光），光枪一接到信号立即令主机在目前枪口的瞄准位置上完成当前的射击动作。

●如何看待新主机？

这应是令全体玩家十分激动的消息啊！因为不但有世嘉妖刀，还有索尼 PS2 呢！这里以土星为例，今年 SS 约推出 120 款游戏，虽然“世嘉将精力转到土星 128 位机”，但是“土星还有好作品出”，我们认为一边享受次世代，一边期待新事物是完全合情合理的。玩游戏要的是一种感觉，很微妙，“禁止你想像”是行不通的！大家都知道性能和功能已不是主要矛盾，关键是游戏是否对胃口。当然，新世代机的 POLYGON 数再低，也会远远超过次世代的 30 万，请大家放心，移植 VF3TB 一类应当不会再出现问题。



◀骑着名款川崎 750 带女朋友去兜风啊？

恩怨纠纷导致画中的恐怖活动……



◀身为土星国民可以同甘苦，但如此爱国，虽诚心尽表，不免风度尽失。

土星合众真不错，
个个英雄不受挫：
排除万难不怕痛，
执着就会有收获！

（作者为合众国理事。最近他正“研究”关于 SS 是“昨日黄花”之对策…）

●玩家分派有必要吗？

有些事说着容易做起来却很难。同级别主机统一格式有没有必要？理想派的玩家认为那样很好，“粗犷”些的朋友至今却仍不忘写上一句“我讨厌某某”于选票上。（堪称铁血游戏者，没收另一个某某的银子吧？）

“您是打什么的？”——可见“阵营划分”存在且避免不能。“替世嘉说话”也好，“鼓吹史氏”也好，依笔者之见，都未尝不可。你总不能扼杀玩家的想法。当然，作为编辑，力求公正是应该的，所以，才会有“骨头先生”、“御意见无用”、“土星花式滑雪 SSS”等知名度很低的作品在比较困难的情形下上了台面。令大家一哄而上唯恐赞美不及的作品，像土星这种局限于机迷的主机上较为少见。为“高层次”玩家不屑的游戏却被“不懂欣赏”之人打得很油的例子在红白机上亦比比皆是。游戏机性能进步，朋友们溶入那些“公认优秀”之游戏，而某些“没有销量”可言的作品同样有人陶醉。这是游戏的本质，可见机种原本无高低贵贱之分。（郑州高岩玩友，虽然小天天前两天和山内老板共进早茶时刚刚约定了“秘密战略”，但因你们 PS 联合会新下达的指示“电软要随大势”，小天天随即单方面撕毁协议……）



编辑小天天

●北京的周超怀疑“VR 战士 3”是不是最多只能打到三段？！如果回答是肯定的话，打到九段究竟要等到哪一年！

科普园地

任天堂改变游戏？

山内老板曾“不合时宜”地发出“业界一片混乱，在现今游戏质素恶劣无比的局面下，只有任天堂能拯救并改变游戏”这样的口号，令得玩家一片嘘声。任天堂似乎“失败”了，这不是早已成为“定论”了吗？还谈什么“拯救呀、改变呀”？

NINTENDO POWER——却不是说没就没的。恰恰相反，从全球看，其威力已很惊人。除去N64那包含着美国SGI技术的高超硬件特性外，很重要一点，厂商对于游戏的定位也在左右着主机的销量。现在业界家用机的这种三强鼎立的微妙关系，实在已经特别明显地反映出各大公司对于游戏软件的不同看法。

在PS红遍全球的同时，史克威尔也是风头出尽。可用“天生的一对儿”来形容SCEI和SQUARE了。史氏接连在PS上出游戏（又如“BRAVE FENCER武藏传”，请玩家注意），并乘势推出街机，士气可嘉。

任天堂、世嘉？家用机没份儿！业界会这样下去……

好在没有，否则多没意思呀？据最新统计，目前日本的周间硬件销量是PS6万四GB1万八SS1万。N64？4千。就是在这样一种比较“完美”的平衡中，由各软件厂商来选择能够表达自己思想的主机去“赚玩家的钱”。身为玩家的我们还是应了解那些易被忽视的东西。



POWER OF→N

——N64是一座工厂。

●在被问到“N64到底会对游戏做哪些改变”时，宫本先生却回答到“它是工厂”，并对此做出解释——

我曾经想过要做出让全世界都感到惊讶的东西，即使不是电子游戏也没关系，但若是游戏则更好。因为在工业制品中，如果事先没有经过巧妙的设计，在使用时就有可能受伤，并会产生出各种问题（天语：这也许就是为何N64及64DD总是迟一步登场的缘故吧，现在看来，这是很厉害的作法啊！没有过硬的硬件，竞争时难免中气不足。之所以N64能在海外压住了PS那不可一世的风头，靠得就是这种思路。“任天堂出品，必属精品”就这样得到了证明）。电子游戏的好处是，无论我们在工作室中如何辛苦地做出什么东西，在电脑中都能很轻易地加以拷贝出来，因此它有令人感到容易制作的魅力。

就这层意义而言，游戏主机就变成只是帮我们流通作品的制造机关而已，并进入家庭，令人感到有趣。

由于N64可以承诺：如果说明年想再做出什么游戏，那就一定还能做出新形态的游戏。N64的诞生正是基于这种预感，这即为“N64是一座工厂”的原因。



▶任天堂公司游戏专家中的专家——宫本茂先生，他胸前佩带着N64的徽标和森林大帝LEO。这个看上去和MARIO一般憨厚的业界奇才认为就40岁玩家而言自己应算是驾驶玛利赛车的『高手』。

“柔和、亲切”是什么意思？

任天堂和川崎合作的“水上摩托64”，画面中的波浪流动的效果竟是黑盒子自己利用计算公式产生的。这种N64自行发展出的强化游戏表演之手段，还有许多种，都是基于主机自身特性及其扩展性上——目前的游戏几乎全都已“四角POLYGON”为主流，即在3D影像的外侧以多边形技术将三维画面给固定住，看起来较生硬。N64则不同，借助其93.75MHZ的CPU运算能力，将被处理物体由内侧至外侧的所有资料，全部计算出来，这样表现出来的游戏，就会变得柔和、生动。显然，N64不仅有POLYGON画面，还能使游戏的剧情加以变化，这种境界，可以提供给玩家“每次玩都不一样”，于是便可以带动游戏者的情绪，使之全部投入到作品中去。玩家的确到了厌倦在已经设计好的资料上游戏的时候，64DD的工作，就是要改变这种情况，如“MOTHER3”。



▲巨大的多边形火车，目前也只有N64能营造出这种视觉效果来。全三维空间游戏，做起来容易做好难……

●浙江嘉兴的赵平说自己对“寄生前夜”既希望快点打通，又希望永远打不完。

既然是游戏工厂，那么就能轻松自如地生产！

●请说明一下工厂中生产出来的东西：

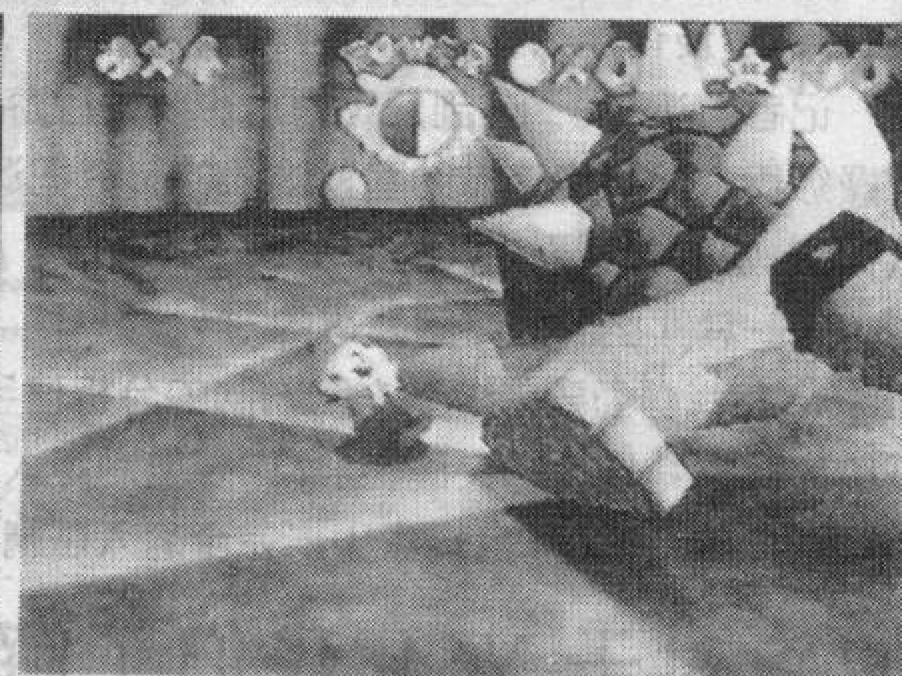
在“超级玛利64”在3D的立体空间中，玛利奥能够向深处移动，而且还能看到角色的影子，对于一般主机来说，一定会使用到CPU的容量，但N64却没有使用。那么N64在残余的CPU容量被用在什么地方，相信大家都十分感兴趣，其实残余的CPU容量被用来计算舞台全体的造型。还有玛利奥向深处移动时，在前方的敌人，也会有平顺、自然的动作。所以在假想空间中，除了要有立体的空间感、程式的设计，也要顾虑到进行的“顺畅性”。（天语：相信N64机主打过“撒尔达64”后，将更加为N64而骄傲。那才是真功夫！编者敢打赌！）

在“玛利奥赛车64”中，大家可以看到许多角色在画面中移动，而且也会出现敌人进行阻碍、或彼此竞争，以及四人同乐的分割画面方式，这些正是N64发挥“威力”的最佳证明。

卡带与CD－ROM的最大不同，就是CD－ROM在读取资料时，会出现中断的情况，所以在“超级玛利奥64”中，如果在进行时相要改变路线，立即可以变换，所以这是采用卡匣的优点之一。（宫本茂）



还是那些体育类游戏统治着外国玩家……从美国榜上看，PS软件又多过了N64。不过“007黄金眼”、“星际火狐”、“爆破推土机”、“玛莉赛车”等极为优异之游戏，在日本被迫降价至4800日元……

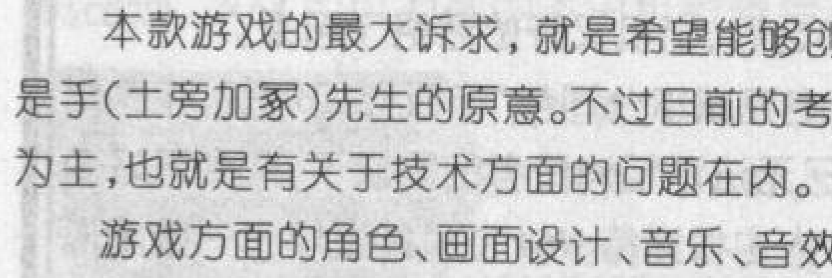


◀▲当初任天堂面对着32位机的攻势，无奈之下N64采用了美利坚的技术，其结果是越随时间的推移，反倒愈表现出SGI的威力。没有马赛克，完美控制超大多边形物体，几何级数上升的速度感表现，这都是N64的最基本特征。如果说次世代机“达到了N64的效果！”，那只是自欺其人而已，是头脑高度发热的表现。N64唯一的缺点是节目容量的限制，而当64DD夏天发售后，这一点就不太成为问题了。（库帕）

除去撒尔达、MOTHER3之外的秘密重武器——森林大帝！

本款游戏的最大诉求，就是希望能够创造出充满自由、勇气、善良的世界，而这也是手（土旁加冢）先生的原意。不过目前的考虑方向，是以3D POLYGON及小狮王的动作为主，也就是有关于技术方面的问题在内。

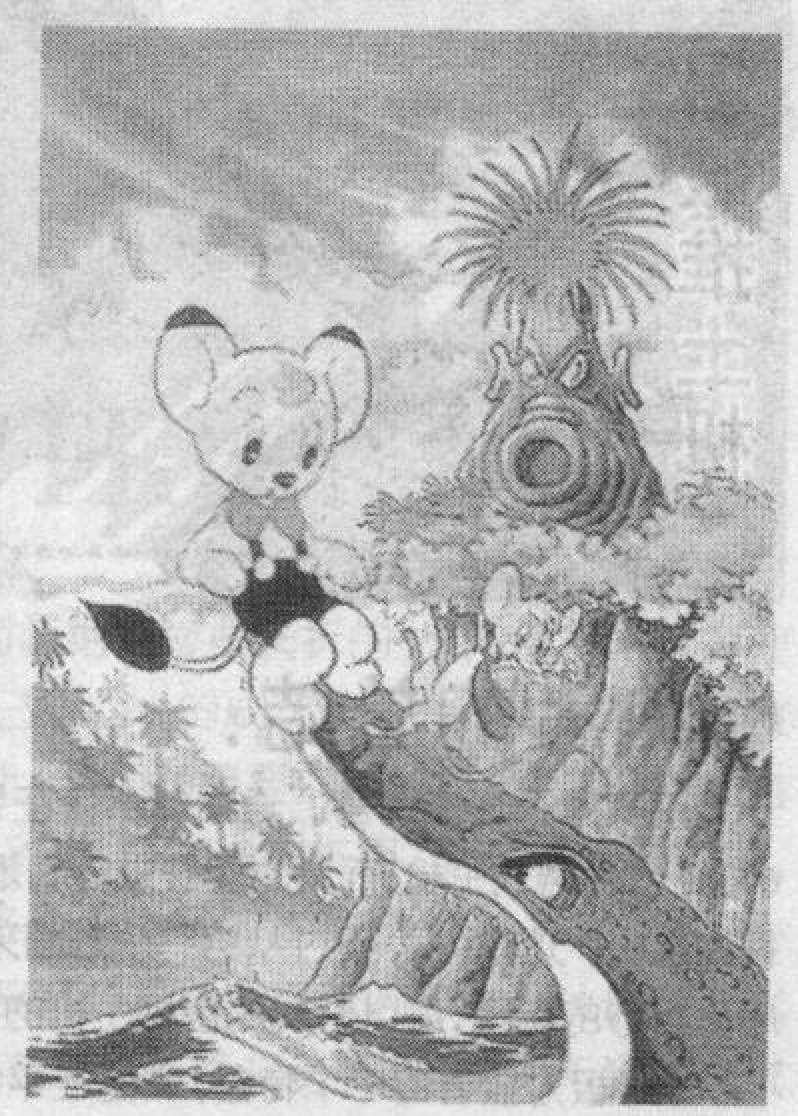
游戏方面的角色、画面设计、音乐、音效等，都是由手（土旁加冢）制作负责，而任天堂则会提供音效程式的开发及全部技术支援。



▲（从左至右依次为）任天堂宣传科的今西弘史科长、手（土旁加冢）制作所的手（土旁加冢）真，还有宫本茂在作品发表会上。

“利用电子技术，忠实再现原作气氛”是今作目标。由于这回仍由宫本茂先生负责开发系统设计，可以期待，这次的壮烈冒险过程，必将全面超越“玛利奥64”！“希望将手（土旁加冢）治虫的世界，传达给现代的小孩”、“如果玩家反应良好，就用64DD来制作续集！”（宫本）。

游戏总监督手（土旁加冢）真说：“希望主角小狮王，能够在游戏的画面中自由自在行动，冒险过程中除了竞争，一定要使玩家感受到真诚的爱！”相信将感情融入游戏后，游戏的性质是会有所改变。



↗除去“铁臂阿童木”，在我国也曾播出过“森林大帝”这部手（土旁加冢）大师的代表作品，相信现在24岁左右的玩家不会感到陌生。童年的美好记忆，15年后由任天堂再度带给我们，天师个人认为，由NITENDO64来完成这个任务，是再合适不过（JUNGLE KING LEO，128M已发售）。

●湖南长沙的16岁女玩友易燕说“公主的王冠”中生动的画面、扣人心弦的音乐、以及别具一格的人物设计，正是女孩们梦寐以求的好节目。

接下来将会有什么？——这里有着各种回答！

株式会社塞塔（SETA）董事富士本 淳先生说："对于 N64 而言，具有改变主机与游戏软体生态的能力——

在被问及'N64 到底是什么'时，曾经回答过'它是吸收许多技术的高性能主机'，也就是说 N64 结合了各种高科技，并会不断有新的扩张性，除了 MODEM 之外，还有许多东西是玩家们现在所无法想像的呢。

其实本公司内还在尝试脑波输入或是声音辨识等各种开发工作，不过除了这些研究开发之外，目前还在检讨其他可能性，当然还没有什么具体的内容。"

记者："请等一下，到目前为止想要进行游戏，都是用手使用操纵器，如果能够借助脑波输入的研究把这种方式引入游戏操作，那对业界而言将是一个极大的突破。"

——其实目前是将脑波想像为"操纵杆"。所以当要判断 YES、NO 时，必须要考虑到左脑右脑的分析值与预测值。不过现阶段并未有重大的突破，当然只要能测定人的脑波，就能有微妙的操作方式，而且玩家也能完全溶入感情，所以"感情 3D 操纵杆"，将是往后努力的目标。

记者："如果是 3D 操作方式，在 RPG 的世界中，大概只有 YES 与 NO，当然就方向键而言，则有 8 个方向。除此之外游戏中也要步行或疾跑，所以在 YES 与 NO 之间，还是有模糊地带，如何精确地掌握这种地带，可能是研究的重点。请再介绍一下声音辨别方面的情况吧。"

——"YES 与 NO"的选择，其实只是一般的选择，公司内部也不想局限在这样的范围之内，不过在声音方面目前还有许多不确定的要素，现在难以清楚说明。（天语：现在已明朗，请参考本刊今年第一期"任天堂新产品展示会开幕"这条新闻）

记者："利用卡带进行通信，是否也能对此发表一下意见？"

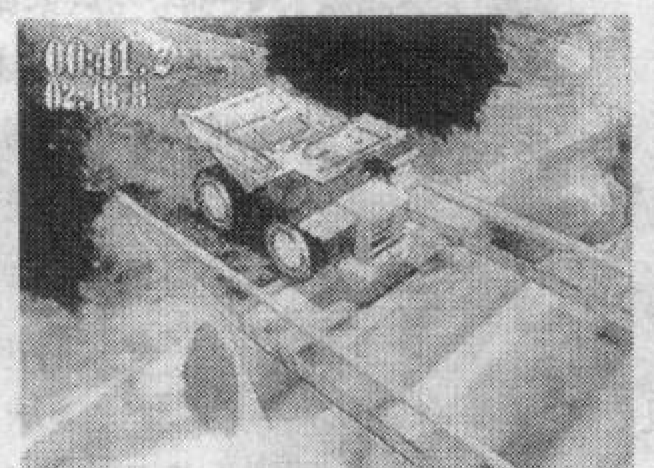
——通信方面，并不会依照外部的装置，也就是说会与游戏软体相对应。所以将会在游戏里加入能够通信的软件。

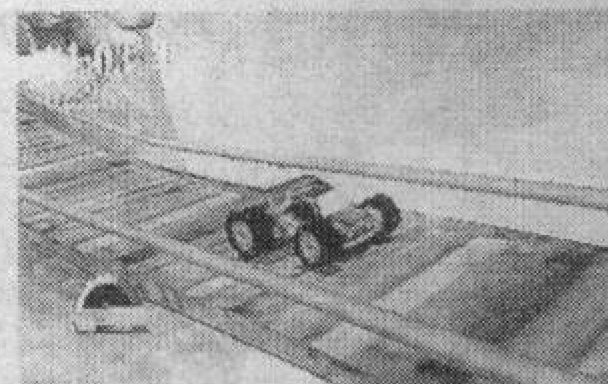
使用该方式时不光是要进行文字或是映像的通信，在通信游戏的构想上，希望能够像 64DD 的设计一般，还能进行培育游戏等，所以应该朝着新类型的通信游戏方面不断地努力。

的确对于 N64，我们了解的太少了，当初的误解现在该改变了……



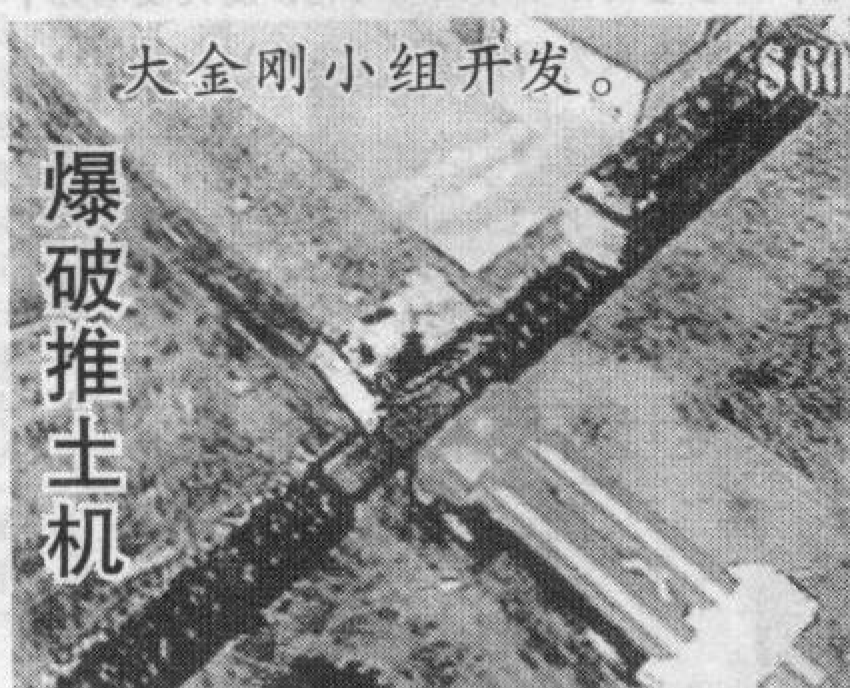
▲这是一款进入殿堂的游戏！一辆载有核弹的军用车失控。







◀▲各种车辆与机器人要为那军车开路以铲除路障，防止爆炸。



为什么现在的游戏全都一个样——

最近关于电视娱乐器材危机的说法不少，其实这个状况和十年前所做市场调查所得到的结果是相同的。当时，就在"铁板阵"大流行之后，整个游戏市场便开始向下坡滑行。幸好世嘉公司（SEGA）推出了大型体感游戏和抓娃娃机（注意，SEGA UFO 是很知名的，目前已有新款 UFO 产生）之后，街机又开始活络了起来。

"POCKET MONSTER"的销售量恐怕连史克威尔公司都"自叹弗如"吧？在家用机方面，也有一些怪圈。仅有屏幕和摇杆已无法满足消费者的需求了，厂商只好变换着手段来使游戏有新的玩法。所以，我个人也很期待 N64 主机能发展出一些新形态的应用，以适迎接多媒体时代的到来。（资深游戏评论家——平林久和氏）

●编者的总结：

其实对于玩家而言，通常都不会在乎电子元件方面的具体结构，也就是说大家不是因为 64BIT 才会购入主机，而是为了要进行有趣（注意！土星跟 N64 差着级别呢！可"XMEN 对街霸"也很有趣呀？）的游戏。不过从另一个方面来看，如果想要制作有趣的游戏，CPU 系统也要进行着小心且巧妙的配合，所以游戏内容与主机的性能，还是有一定的关系的。

N64 极为显著的一个特色，就是在平常的情况下并不很"忙"，N64 拔群的专业级三维画面演出是由专用的芯片来执行完成。CPU 与画面表示没有任何关系，那么它所留下的"威力"到底用来干啥——这也许就是 N64 对软件公司所下的挑战书吧！

任天堂自身即拥有很深厚的游戏开发能力，特别是家用游戏，在当今光碟"泛滥"之时，卡带不甘与其作同路人，大概自信于其持久的可玩性。"育成、交换、收集、追加"，将是 N64 游戏今后的方向，至于 64DD 会否再助任天堂最后一臂之力，只能走着瞧了。可是对于任氏软件"少数精锐"的策略，我们必须指出，就算是"多数精锐"，也还有其他短处等着让人发现呢！人算不如天算……



资深厂家出品，信心至上！

 ●辽宁锦州的郑枫对本杂志的评语是：即"阳春白雪"，又"下里巴人"，有潜力！

有必要深入讨论令玩家着迷的业界敏感话题

业界争霸 谁主沉浮

家用机回顾与展望

文/ROCKMAN(广西)

编者按/有玩家来信，认为本刊近期鲜有评论性文章，他们都快迷失方向了。广西博县读者洋洋四千字的一纸评论，令人感动。有道是"言不妄发，发必当理"，读者的见地，或许对大家也有所启示(虽然次世代战争已 OVER)。作者自注"缺乏理论经验、文章百孔千疮"，过于自谦了。"文字属综合论述，仅从宏观大致把握，有些话题，不免与前类文章有些挂钩，望勿见笑。谬误之处，尽可驳之"，对于一名手头资料很是缺乏的高二学生，相信那是大家所能够理解的。以此抛砖引玉，下期可能是济南读者对游戏的看法。"特稿"栏目尤其欢迎广大玩家踊跃参与。

责编天师

CHAPTER1：三国鼎立形势走向

到目前为止，PS 日本销量超过千万，世界总销量也有 2500 万台左右，无疑是次世代之争的称雄者。记得资深评论家说过：如果将业界以三国而类比，无非 PS 为魏，N64 属蜀，SS 是吴。发展至今，情况有了变化，即是 SS 与 N64 的位置互换一下更为合适。

与 PS 同一级别的机种 SS 至今仍为突破 1000 万台而努力，两者拉开的差距不言而喻。与 SS 每况愈下相反，仍有发展余地的 N64 不甘人后，势头正旺，出道一年半便超过 SS 三年多的销售业绩，更对一定程度上发展变缓的 PS 虎视眈眈。

"与任天堂遍及各年龄层玩家的状况不同，PS 的小学生玩家很少。但如果能制作像"超级马里奥"那样的游戏，PS 的销量还会上升"(ENIX 社长福岛康博)。SCE 也表示今后将注重通过为低年龄层提供软件以提高 PS 的知名度，可见其销量仍有望增加。不管 N64、SS 的命运如何，有一点可以肯定，SCE 当年"让电视机旁只有一台主机"的口号是无法实现的。这对任天堂来说是个机会，N64 应在 PS 后劲不足，世嘉新主机尚未推出之际取得突破，才不会陷入两面夹击的窘境。一旦新主机出现，N64 引以为傲的杰出机能便会在瞬间显得苍白无力，销费者的目光将在很大程度上转移。



卡普空笑面人物
冈本吉起部长

面对当前的混乱局面，也许有人会想：统一制式，建立完善的体制才是业界的发展之道。让我们先听听软件商的话吧。"现在三家硬件商的相互竞争是很难得的，他们总能保持某种微妙的平衡。如果平衡被破坏，一家独占市场，我们这样的软件生产商失去无发言权，在设计游戏时诸多方面 的考虑也会变味……"(CAPCOM 开发部长冈本吉起)

常说竞争是发展之源，一点不错，业界如果过于集中，将会导致"独裁"。在经营策略方面：随意压低、抬高主机价格，好、差的软件同样好的市场……没有了竞争对手、没有了竞争，则丧失了一种活力、丧失了一种精神，业界的原点、性质和发展方向完全改变。作为消费者的我们将失去的也"不只是一点点"。现在身为受益者的我们难到不该留点口实吗？

开发环境不很优越是瓶颈？



▲这种游戏对非机迷来讲毫无价值——它把片头的超级动画都撤消了，天师不得不亲自为 GAME ARTS 这种彻底追求游戏性的制作原则摇旗擂鼓呐喊助威！部分偏激 PS 迷的"指示"曾令小天天学习后悟出"御意见有用"这一道理！即，派系存在！而土星上的名作，可能的话，必将进行回顾，这也是应读者要求的嘛！

CHAPTER2：差距

曾被任天堂遗弃、面临绝境险些夭折的 PS 为何一举成为业界的"幸运儿"？人们早已对"PS 的成功是因为 SCE 把目光定位于'偶尔玩一玩的人'身上，从而获得更广阔的市场"之论断确信不疑，也肯定了几款大作对 PS 巨大推动作用。这些是主要因素，其背后的各种因素又有多少人注意到了呢？

SS 自身机体存在着较其他机种所无法容忍的设计失误：比 PS 更多的 CPU、内存、IC，在某些方面却劣于 PS，结果无疑是高成本、低效果，迈开了不利的第一步。再从一般消费群的角度看，3D 不足是他们不能接受的——这部分人不像早期玩家，他们与二维游戏毫无依恋之情，就是我们常说的感情吧！不可否认多边形游戏将是今后的发展趋势，必须承认多边形游戏在纵深感、临场感方面具有二维游戏无可比拟的优势。我们第一次看到优秀的多边形游戏时会怎么样呢？多半是感到前所未有的新鲜和刺激，

觉得迫力满点吧？难道我们能强迫大众去接受一台 3D 表现力差的主机？不可以。以出色的 2D 机能获得另一部分人青睐的 SS 销售范围被压缩了。虽然 SS 的 3D 机能弱并不是设计者的本意：过于追求一方面而忽视另一方面必然导致极端化——不是很好便是较差。既然三维机能得到了大众的首肯，这恐怕就是为什么 SS 的 3D 与 PS 相比稍逊便受到拼命抨击，而 PS 的 2D 机能"烂透了"却没人对言的原因——何况——在 SCE 自家的宣传，媒体的信息传播下，PS 一直给人一种铺天盖地、高高在上的感觉，对于与其参与竞争者，更像是投以富人怜悯者般的目光。魔术般的错觉往往能迷惑绝大部分人，他们往往更相信自己的感觉。再凭感觉做出决定，胜负分晓！

各方面机能都十分出色的 N64 又如何？必须提醒，上面所说机能差异并非只强调机体本身。硬件优越故然是根本，硬件信息的载体——软件更是不可忽视。机能通过软件来表现和支持。早已有人指出过：PS 弱点是软件。HUDSON 的大里幸夫曾经抱怨"索尼先生开拓出的新玩家一年也不一定买一个游戏，只靠他们的话，我们这些吃游戏饭的就只好喝西北风了"。SCE 说 PS 软件积压有所改观，恐怕是巨额斥资回收的结果。PS 仅靠几家大牌来支持的做法是不平衡的，是危险的。

在软件数量、质量皆得到保证之前，认清主机媒体很重要。N64 的媒体是 ROM，与次世代机的 CD－ROM 相比，不论其他，单是价格就令人对其望而却步，或许欧美人不太在乎这一点。随着 64DD 的推出（天语：大概在 6 月发售，请玩家注意）任天堂的路子将进一步拓宽，现有格局可能又要发生变化。



◀入交召一郎社长

CHAPTER3：世嘉的恩惠



▶大川功会长。

天语／对于自己的 32 位主机，世嘉从来没有流露出过一丝一毫"性能不如人家"的沮丧（自土星诞生至今）。这大概是尊严问题，没有商量的余地。作为业界大厂，世嘉总是以高度热情的姿态投入到 SS 的游戏开发中去。旗下各部门都在尽心尽力以维护 SEGA™ ——多年的招牌。

自世嘉万岱合并计划破产不久，世嘉单方面与 3DFX 公司中止协议而转向与 NEC、微软合作开发新主机（"妖刀"）的消息被披露，立即成为本年度业界第二个最受关注的焦点。面对一片哗然的业界，世嘉方面更多的是尴尬与无奈。

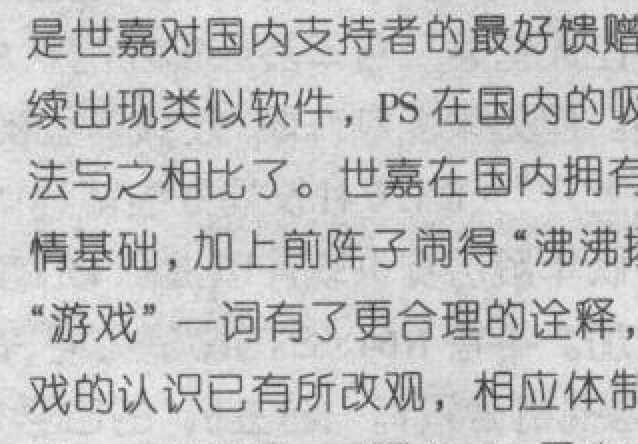
最初一段时间里，世嘉以"无可奉告"来搪塞，否认这一事实。迫于舆论愈来愈大的压力，最后不得不放弃初衷承认这一既定事实。本已笼罩阴云中的 SS，又是雪上加霜。甚至在国内（我国）部分地方流行着"SS 将会贬值"的流言，"以 SS 折换 PS"的势头出现。笔者认为这种盲目随潮、随波逐流的举动实不可取。买主机是为了玩游戏，而不是为了满足收藏的嗜好（少数人除外），更非玩股票般炒作（天不得不语：确有拿游戏机当股票炒作的人仕，对于这部分玩家，没人能保证新换的 PS 不会再被炒作成 N64。编者手头就有现成的例子，即刚换了两星期的崭新 PS，又换回土星——因"我还是爱玩格斗"——其下一步正要换 N64，并再三向编者询问"妖刀"和 64DD 的"细节"）。至于为了世嘉新主机的事宜而担心世嘉会完全放弃 SS，并为 SS 的延续力问题而大伤脑筋的玩友大可不必费神。说得大胆点：世嘉仍会对 SS 投以一定力度，SS 仍有新游戏出（天语：正确）。任天堂不是在次世代游戏大行其道的今天让 GB 重现夺目光彩吗？

对 SS 的二维十分赞赏的 CAPCOM 等更愿意将自己的游戏移植到 SS 上（在没必要用到新主机强大功能的前提下，SS 仍会出现大量优秀节目）。所以说，未雨绸缪的担心完全没有必要。对于"世嘉为了自身利益而弃近千万 SS 机主而不顾"的结论更说不过去。难道要世嘉等到 SS 落崖瞬间才考虑后继机种互换问题？恐怕到时世嘉早已陷到入资金无法周转、痛失先机甚或瘫痪的恶劣后果中去。这种结果，除了世嘉的竞争对手高兴外，没有人愿意看到吧？

SEGA 在业务机领域中绝对可称"大腕"。可以想像，如果世嘉集中有生力量，进一步扩大市场优势，然后向各家用机种移植自己的游戏，获取高额利润，两面兼收，兴许不是一件难事，但它没有这样做，也不能允许自己这样做。虽然涉足家用机的世嘉屡战屡败，但一次又一次地振作，足以让人看到世嘉的决心和永不言败的斗志！这恰恰是现代商业竞争的根本。

去年 7 月，世嘉正式向中国大陆发售 SS，成为世界上第一个以流通中家用机正式进入大陆市场的娱乐企业。这反映了世嘉为 SS 的普及所做最后的努力，也体现了世嘉洞察到中国大陆是无法估量的潜在市场（现在，未来！）的敏锐目光和超人胆识。

世嘉在国内积极寻求有力的代理商，加大开发大陆 SS 市场力度。曾表示将为大陆提供一种附带新功能的主机，在 SS 软件的内容与价格方面也会给予一定的照顾。前不久宣布（天语：马上可打到）国内认知度最高的 PC 大作"仙剑"正在赶制中，不正是世嘉对国内支持者的最好馈赠？SS 如继续出现类似软件，PS 在国内的吸引力便无法与之相比了。世嘉在国内拥有良好的感情基础，加上前阵子闹得"沸沸扬扬"的对"游戏"一词有了更合理的诠释，各界对游戏的认识已有所改观，相应体制进一步完善。可以预见：只要 SEGA 用心去做（以上的努力），让 SS 在大陆成为继 FC、MD 之后第三个主流机种，只是时间问题。以国内实际情况看，无力高攀"最新产品"的大部分玩家，选择稍弱的 SS 显然是最后的选择。（天语：有道是"干嘛嘛灵"，SCE 正行大运，那 PS 在我国灵不灵？据编者观察，除去核心级以及亲世嘉的玩家，今天，一般类型游戏爱好者都很乐于"随大势"——想打铁拳可不就得找 PS 么？文中系作者观点，非本刊立场，请各位明鉴。）



◀这样一款「高尔夫球」作品，还是Q版的，竟卖了 126 万本。不知大家作何感想。

特稿

CHAPTER4：壮志未酬岂能善休？世嘉聚力再战

起 START 點



◀许多朋友对游戏公司的广告赞助表示兴趣，介绍PS版DOA时天师曾言及。这回咱们来个眼见为实，肯定有读者在电视中看到过（那次比赛之余WRC名将麦克雷及其副驾驶还大打SEGA DAYTONA USA街机呢！）当然，NINTENDO也在赞助拉力车队呢！……足球？世嘉赞助的是东日本联队，任天堂赞助的是京都紫桑加队，都是以前的事了，现在那两只队降级了也说不定。对J联赛赞助的还有HUDSON、CAPCOM、KONAMI等等。世嘉曾大力赞助过F1，也在阿拉伯国家的球场上设立过很多大牌子，但那也是以前的事了。面对着两种竞争对手（家、业）的叫板，幸亏是世界第一大厂（近400亿日元资本），否则真怕是应付不过来呢！看来SEGA继续拼搏下去是一定的了。



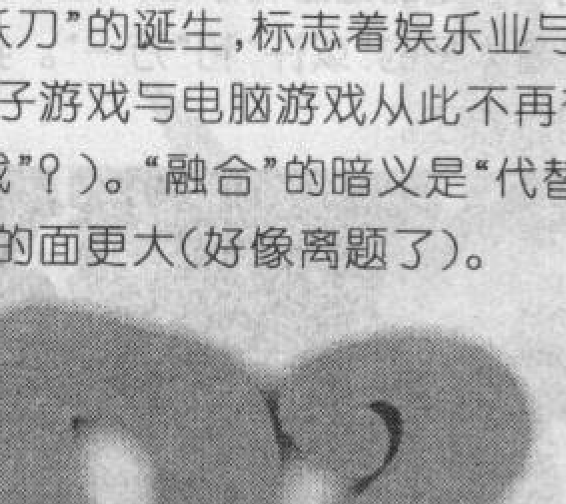
▲"个性派大师"要干啥？KENJI ENO若有所思……

世嘉已经沉默太久了，力量一旦爆发出来将是惊人的，或曰始料未及的。新主机"妖刀"的诞生，像一只钢拳欲把索尼、任天堂的美梦轰得支离破碎？"妖刀"为本世纪最高级别的家用游戏主机下了定义。

SEGA与MICRO SOFT的实力没人怀疑。这次合作应算第二次了吧？同样的错误（微软的OS不能协同SS的CPU、DSP运算）不会再犯第二次，特别是双方紧密相联同居一条船上的时候。相信这对梦幻组合能创造出本世纪最完美的游戏主机。

两巨头的合作不是无缘无故的，说白了就是世嘉希望借助当今世界最新技术完善自己的主机硬件，争取机能上的最大优势，如果"妖刀"所使用的游戏都将很快被移植到未来的个人电脑"的说法成立的话。其二的原因就是微软宏伟的"游戏银行"计划——凭借这些游戏使电脑网络游戏空前繁荣。从长远上看，两者的利益好像是对立的（天语：微软曾经"放风"，说"当今时代将是一个技术合作的时代，没有任何一家厂商能够在信息产业独自发展"，并主动寻找支援对象，以其强大资金和技术注入，还说"合作伙伴都是以100%增长率发展的"。微软的这种作风可能令许多人"不敢恭唯"，但他们却喜欢这样），有点"舍本逐末"的味道。但从近期的角度上看，又是切实可行的。另外，娱乐界一直流传着网络游戏取代家用游戏是趋势，是发展方向。但是网络游戏全面开通的条件仍不成熟、不完善。未来很长一段时间内，这种猜测不会实现。

"妖刀"的诞生，标志着娱乐业与电脑界的融合？！或许纯粹的电子游戏与电脑游戏从此不再有界限（两者在字面上都是"游戏"？）。"融合"的暗义是"代替"，谁将代替谁，或者说谁统治谁的面更大（好像离题了）。

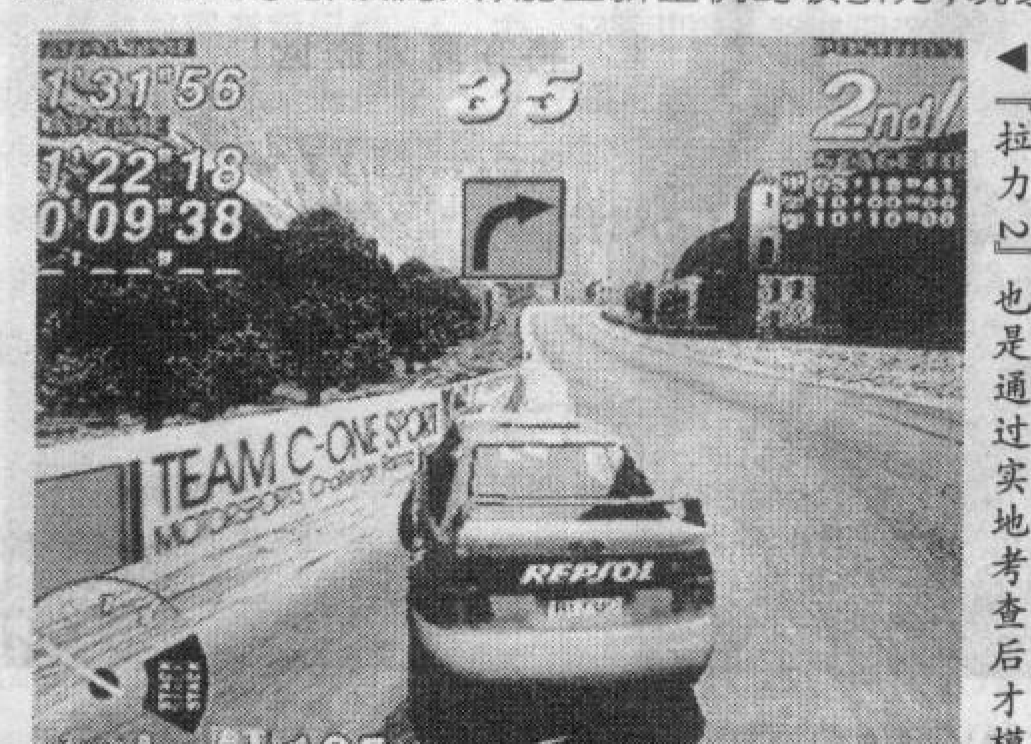


D2现正『秘密』开发中，机种不明……

▲RUNS ONLY UNDER……SEGA"妖刀"128？！

"妖刀"的销售前景如何？大部分人认为机能最强大的主机占有较大的便宜。从业界的发展来看，是没有哪一个机种能够长久风光的，在不断推陈出新的时代，新事物占绝对优势。本世纪无人可出其右的"妖刀"真能顺利地在宝座上得到"预约席"？！"今后的业界状况是不买主机的人越来越多，他们感觉无法理解游戏本身。因此我想不用对现在购买主机的人宣传主机的性能。对真实感无限追求的游戏制作竞赛该告一段落，使用成千上万POLYGON有必要吗？"（ATLUS横山幸夫）这番话不是针对新主机而是指软件的内容，却仍然值得人们深思。

诚然，SEGA根本不必悲观。经过十余年的发展，围拢在世嘉周围的玩家群很庞大，加上新主机的吸引力，玩家队伍会不断扩大。很重要一点是什么？对！不能忘记宠物蛋兴风作浪的热潮，GB版"口袋妖怪"的经久不衰，其直接原因与低年龄层玩家乐此不疲有很大关系。任天堂的N64在这方面没有问题，次世代机就不行。那么"妖刀"能否成功呢，还是需要在软件上下功夫？PS已经开始行动了，世嘉如果再不给予重视，剩余的市场份额及将是"妖刀"的份额全都被PS夺走，那么索尼坐享其成的日子就到来了。又是迷茫一片——"妖刀"的命运。（大川功："我们将与任天堂等周旋到底！"入交召一郎："全新SEGA帝国的建立是目前的任务所在。请看看半年后、一年后的SEGA吧！……"天语："以'创造是生命'为座佑铭的超老牌综合娱乐企业，世嘉屡败屡战的精神确是十分难能可贵，在此借盖茨吉言"前所未见的好主机"来祝"妖刀"好运。）



◀『拉力2』也是通过实地考查后才模拟出的游戏操纵感。今后世嘉的街机战略也将发生一定的变化，入交社长认为高性能家用机将给街机带来挑战和机遇。

事实上所有人都认为好的软件是帮助它们"宿主"打天下的最好也是唯一利器。世嘉凭借新主机承袭自己的软件优势

特稿

和丰富街机资本不成问题。从世嘉开始觅求合作伙伴，大力招募软件厂商所提供的各方面条件（主要是新型主机开发环境）来看，已给任天堂和SCE带来了不少的冲击。大概是世嘉对自己前两次软件策略心有余悸吧？毕竟这些经验是用巨大的损失换来的。

本欲与任氏签约的一些软件商纷纷转投世嘉后，再次暴露出任天堂软件方针的“不协调”。根据任氏一贯作风，就算一时落魄也不会看别人的脸色行事。继续下去的话，孤军奋战的窘境很快会到来。在自身缺少王者底气、条件与以往巨异的今天，还是不要摆大架子的为妙。PS大部分盟军里还没有脱袍转战的迹象，SCE正靠当年使PS获胜的软件策略维持着良好势头。一但有了更好的开发环境与利益分配形式，仍会发生突变，那时候，留在PS阵营里的怕是只有等待施舍的小软件商了——既然不排除这种可能，那么最好的预防办法就是提高自身的软件开发能力。SCE近期收购了英国的软件公司CYBER LIVE TECHNOLIGE，说明他开始注意这一点。



株式会社GAME ARTS开发部长宫路武先生。他是“GRANDIA”、“GUNGRIIFON”之父，这两款游戏将有较大可能在“妖刀”上推出续集。此人85年已成为POLYGON名人。



WARP INC.的老板认为好硬件才能发挥创意。“REAL SOUND”十一万本被认为失败。但他认定的事，一定会坚持下去，“RS2”6月发卖SS版，3也在酝酿中。还有一款“300万本RPG(暂名)”预定在妖刀上于99年发售。

坚持就是胜利？

面对动态万千的业界，软件商会做出什么反应？姑且将其分为两类：多向性厂商与专一性厂商。前者的特点是不受硬件商太多的制约。它们可以先做出游戏，再考虑向游戏效果表现最佳的主机移植，顾及利润等因素也会向其他主机移植。他们有较高的灵活性，代表者如CAPCOM、SNK等；后者的特点是软硬件厂商之间（可能）有着特定的合同，用以规定某些事项，利润分配将有着严格规定，这种软件商只在特定主机发售游戏，一般不会向其他机种移植，如SQUARE。还有些既是软件商又是硬件商，出于某种考虑，也会在规定范围内提供作品，南梦宫便是。



“妖刀”互换基板将在夏天面世！

“SATURN MAG.”的巨幅广告。“128”明确。个性派开发者在业界的存在很有必要……

大概在“妖刀”推出之际，这种软件商对硬件商的选择才会大致定形吧。特别指出：崇尚超前技术、高表现力等，以PS的功能表现更强大为由，一直拒绝为SS开发、移植好游戏的史克威尔，如果对SEGA新主机（机能）表示满不在乎的话，我们能否对她和SCE的命脉联系猜出个三、五分呢？

“随着家用与商用游戏机差异的缩小，软件开发环境也会向通用化发展。随之而来的就是开发环境的标准问题”（TAITO事业部长松高诚三）。世嘉具有第一流的街机软件开发部门，它比任天堂和索尼都要更先遇到这个问题。漂亮地解决好这个问题，世嘉一定会受用无穷的。也许，这将是一个转折点。

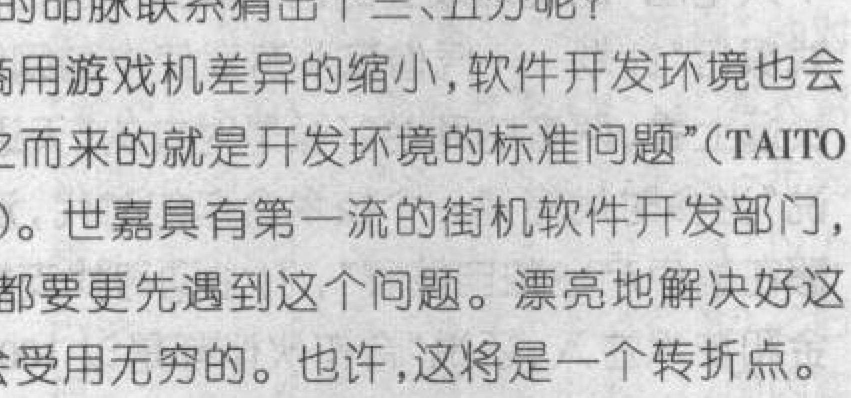
（未必就是）多余的话

虽然3DO的失利与M2的夭折说明了游戏业界这锅鲜汤也烫嘴。然而新丁索尼（不算新了，只是与任天堂、世嘉相比）却将两位前辈辛苦打下的半数江山收归私囊，无可厚非地取得了阶段性的最大胜利。这不表明索尼天生具有“帝王气质”。除了自身不懈地努力外，“运气”这个近乎迷信的词恐怕不能可能可无。如果不是任天堂和世嘉有太多的漏洞可寻和决策上的失误，SCE的事业应不会一帆风顺。那么以后呢？两位前辈不会再低估这个盛气凌人的“新手”，做事将更加“小心翼翼”。

任天堂和世嘉仍未被打垮，索尼替整个业界来“掌舵”的话现在说还太早。索尼尝过“梨子”并且知道了它还很甜，这条路她会让SCEI继续走下去。不论索尼的前途是喜是忧，它对游戏业的发展促进作用不可抹煞（天语：正确）。

反观任天堂，仍想借助老旧条文缚束他人、巩固自己。在崇尚“民主、自由”的世界，只能用“抱残守缺”、“刚愎自用”来形容。如果未来仍由任天堂再次筑起它的“帝国式统治”，即便不是历史的倒退，至少也是对客观规律的极大讽刺。

难道未来一段时期业界的领路人应由世嘉来担当？！不知道，“目前仍未找出证明它不是的理由和依据。”这个世界上又存在着太多的“或许”和“万一”。我们只有拭目以待了。

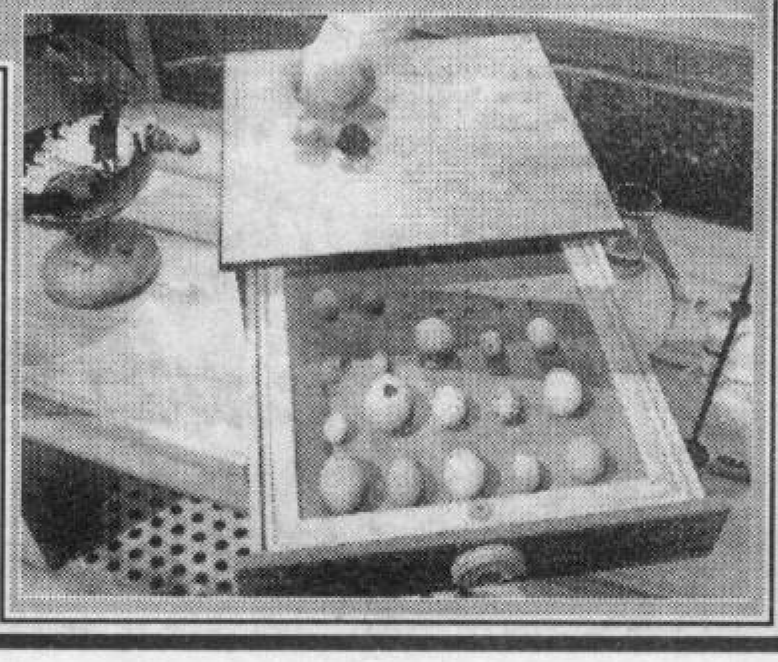


▲优秀至极的松下电器M2，生不逢时，令人仰天长叹。她是谁？今后能再见到吗？

神秘岛 2 · 裂缝

影像绝伦
强化视听

虽然与科幻大师凡尔纳的作品《神秘岛》没有任何关系，但在游戏界中，《神秘岛》同样是带动一辈玩家的解谜游戏。亦幻亦真的世界和匪夷所思的谜题是两代游戏的共同特点，而二代的自由度则更是高得出奇！



SS、PS	厂商：ENIX	类型：AVG
	发售日：98 .4.19(SS 版)	媒体：CD×5

充满谜团的怪诞世界已向你敞开了大门！

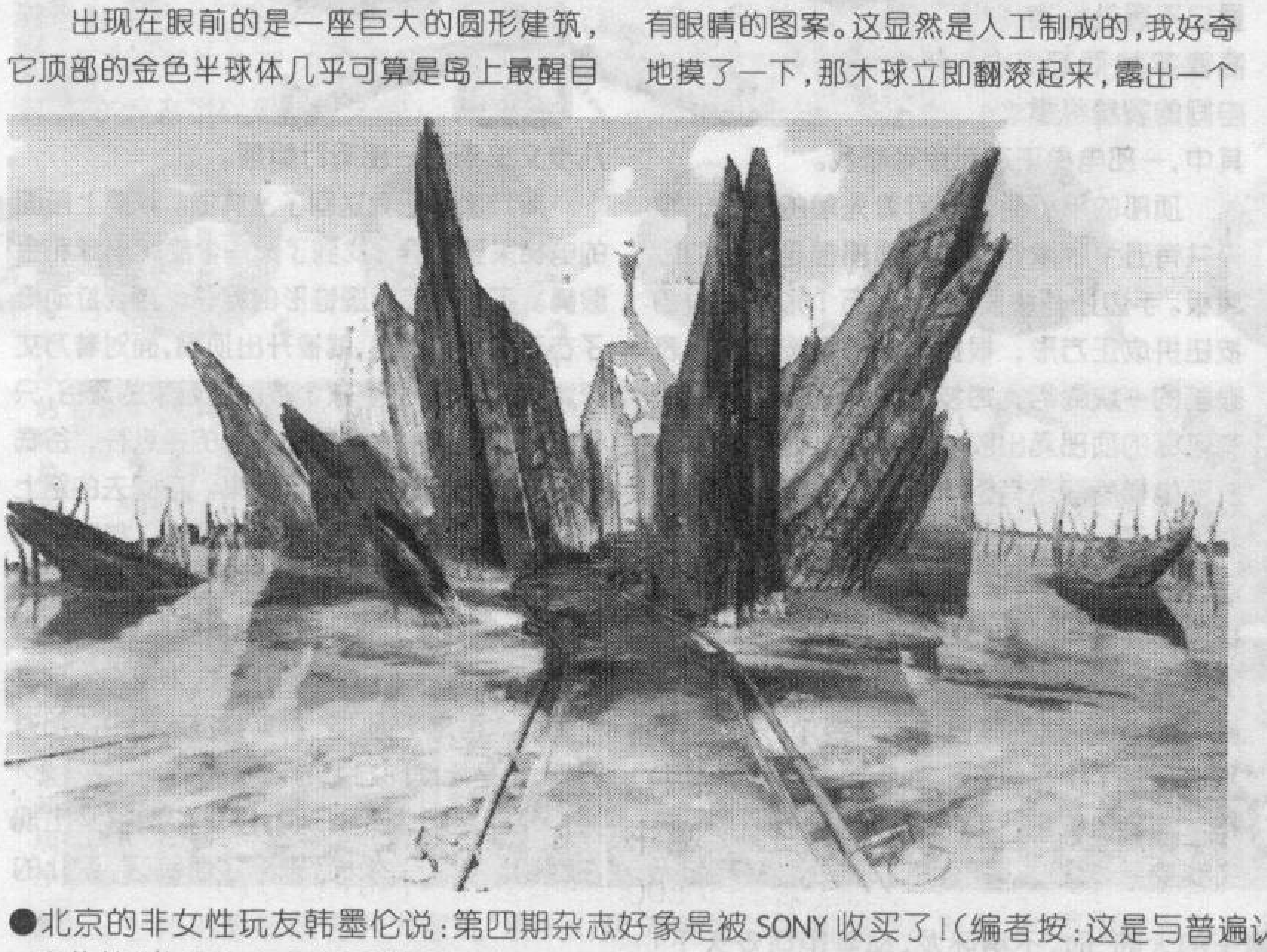
我向山崖下望了一眼，那人的尸体果然在那里，我知道此行绝不会比上次简单。就在几分钟之前我还在阿特拉斯的房间，听他讲述他那疯狂的父亲——格恩的恶行，以及RIVEN世界所面临的灾难，而现在我已身处其中，遇到的第一个强盗也成了死尸，这下不但没人能向我提供这里的情况，就连阿特拉斯送我的链接书也不知去向。好在孤独的行程正是我所习惯的。

拾阶而上只见一座木桥横在两座山峰之间，桥这一端的石洞内有一间圆形屋子，仔细观察之后我发现这是间旋转屋，通过门口处的开关可以使其顺时针转动。内层有两道门，外层却有五个出入口，但其中两个被铁栅栏挡着。走出洞外，我在另一边找到一条通向这旋转房的路，为此我不得不从一道锁着的木门下爬过去。但这使我有机会前往另一个出入口，并打开了汽管上的阀门和一道掌管外层出入口铁门升降的开关。几经周折，我又回到了最初的入口，但所有铁栅栏都已打开。穿过旋转房和已打开的铁门，走上另一座桥头。

出现在眼前的是一座巨大的圆形建筑，它顶部的金色半球体几乎可算是岛上最醒目的建筑。我沿着环形悬梯从底部的门走了出去，沿途扳动两处开关使蒸汽动力不至白白浪费。但这只是条死路，我只好回到旋转房，走过先前那座木桥。这里的洞中有间小屋，可是那张石椅似乎不能给我什么帮助，倒是墙上的一个观察窗旁的开关打开了一扇不知名的门。

洞穴尽头的房子可以算是个大厅了，其正面有一个用金属丝制成的球型罩子，背后透射出桔黄色柔合的光。但更吸引我的是两侧的泥塑，那是一种类似鱼的动物，也许它是以岩石或泥沙下的虫子为食的，所以长着食肉动物的长牙。转过身，我才发现背后另有一扇门，门楣很高。我相信这就是刚才从观察窗中看到的那扇。当门外的白色按钮被按下后，一部悬浮式轨道滑行舱停在我面前。舱内的控制机构很简单，控制调头的扳手与引擎开关是一体的。仅仅几秒钟，我就从神庙岛到了丛林岛。

有趣的事情很快便发生了。我在右侧的石壁上找到了一个嵌入岩石的木球，上面绘有眼睛的图案。这显然是人工制成的，我好奇地摸了一下，那木球立即翻滚起来，露出一个奇怪的符号，并发出"呱呱"的声音！



我穿过石洞，在路口处选择了上山的石阶，走过一座吊桥之后，数条纵横交错的小路展现在我面前。仔细观察之后，我发现共有三个未知的去向。最左边的是一条遂道；中间一处是道木门，门框上还爬着只甲虫，但在我捉住它之前它就"嗒嗒嗒"地飞走了；沿最右侧的路能钻进一辆矿车，当我扳下旁边的把手时我才知道这车还能工作，但已经太晚了……

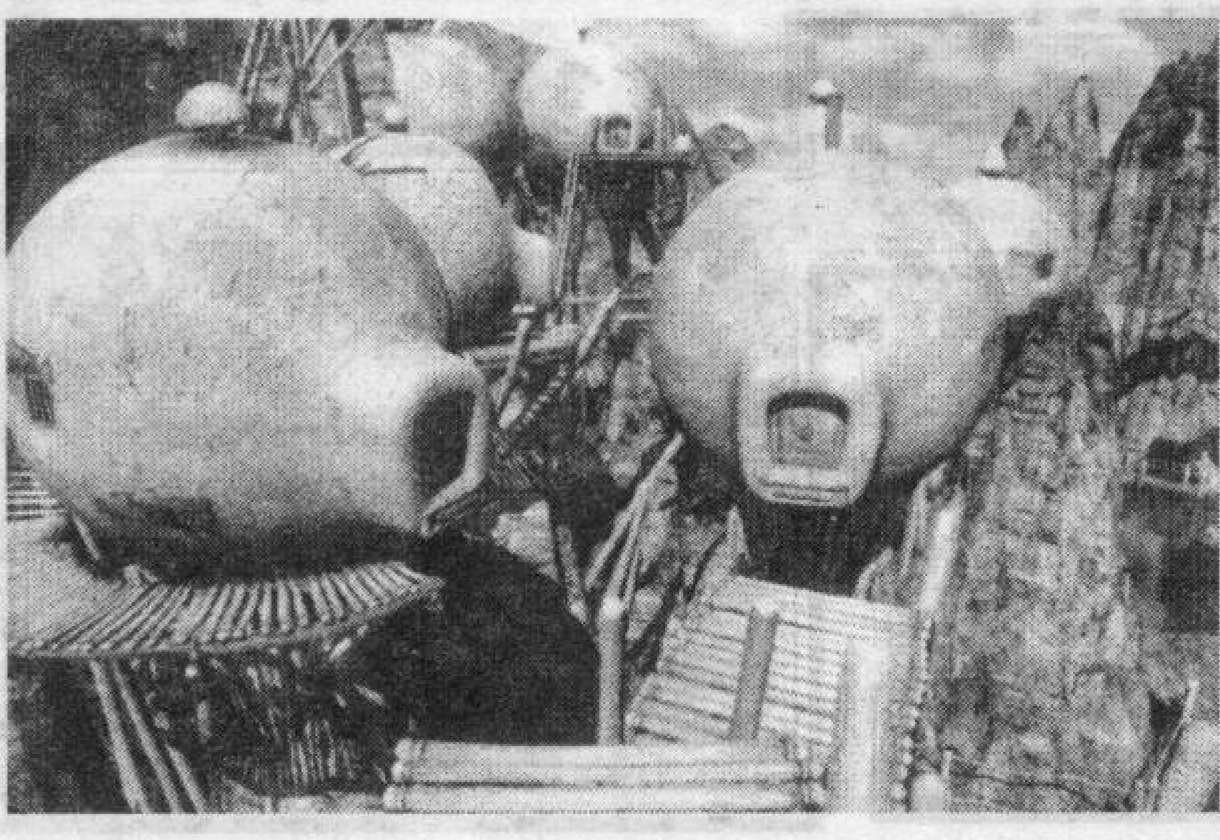
曲折的海底隧道处处是光怪陆离的景色，没等看出个究竟，我就象矿石一样被倒出车外，掉在一部矿石粉碎机上，好在它没有动力。环顾四周，我发现这里被群山环抱，当中一片湖水反射着鳞鳞的波光。恐怕这就是藏书岛了。不远处一道长桥插向湖心，同时四、五根管子会集在桥头，我决定先去那里看看。

不出所料，这里有开关。共有三个方向，各对应一根管子，三根管子分别通向粉碎机、岸边的圆屋、山里的某个地方，估计是动力输出转换开关。接着我打算去圆屋看看，就把开关拨向了通往圆屋的管子。

走到近处我才发现屋子底下正燃着青蓝的火舌，铁门后面装满了水，此时早已沸腾。我赶紧绕向左边，先熄灭火焰，再放掉开水，又升起铁架，这才走进屋里。令我失望的是这里除了一处地洞外可谓空空如也，洞里更是伸手不见五指，只能摸索着向前爬。不久，一束光线从头顶射下来，四周渐渐清晰了，最后我发现自己已站在了悬崖边。

顺着崖边的小路我找到一个入口，估计里面是间由人工在山体内开凿出的屋子。再看旁边，那条从湖心延伸出来的管子也插入岩石。于是我打开地上的井盖，回到湖心将动力引向这根管子，之后才推开了铁门。一条小路从脚下指向深处，在那里有个半球形容器，我将它掰开，露出了中心的圆盘，几乎就在我触动那圆盘的同时，两半盖子猛地合起来，险些把我弄伤。"捕兽夹"！我突然醒悟了，果然，旁边就是用作诱饵的小球，左手处的栏杆则能将夹子降下去。布置好一切，我就转身走向大门。

●北京的非女性玩友韩墨伦说：第四期杂志好象是被 SONY 收买了！（编者按：这是与普遍认为"你们杂志是不是收了X嘉的钱"的观点完全相反的论调哟！）



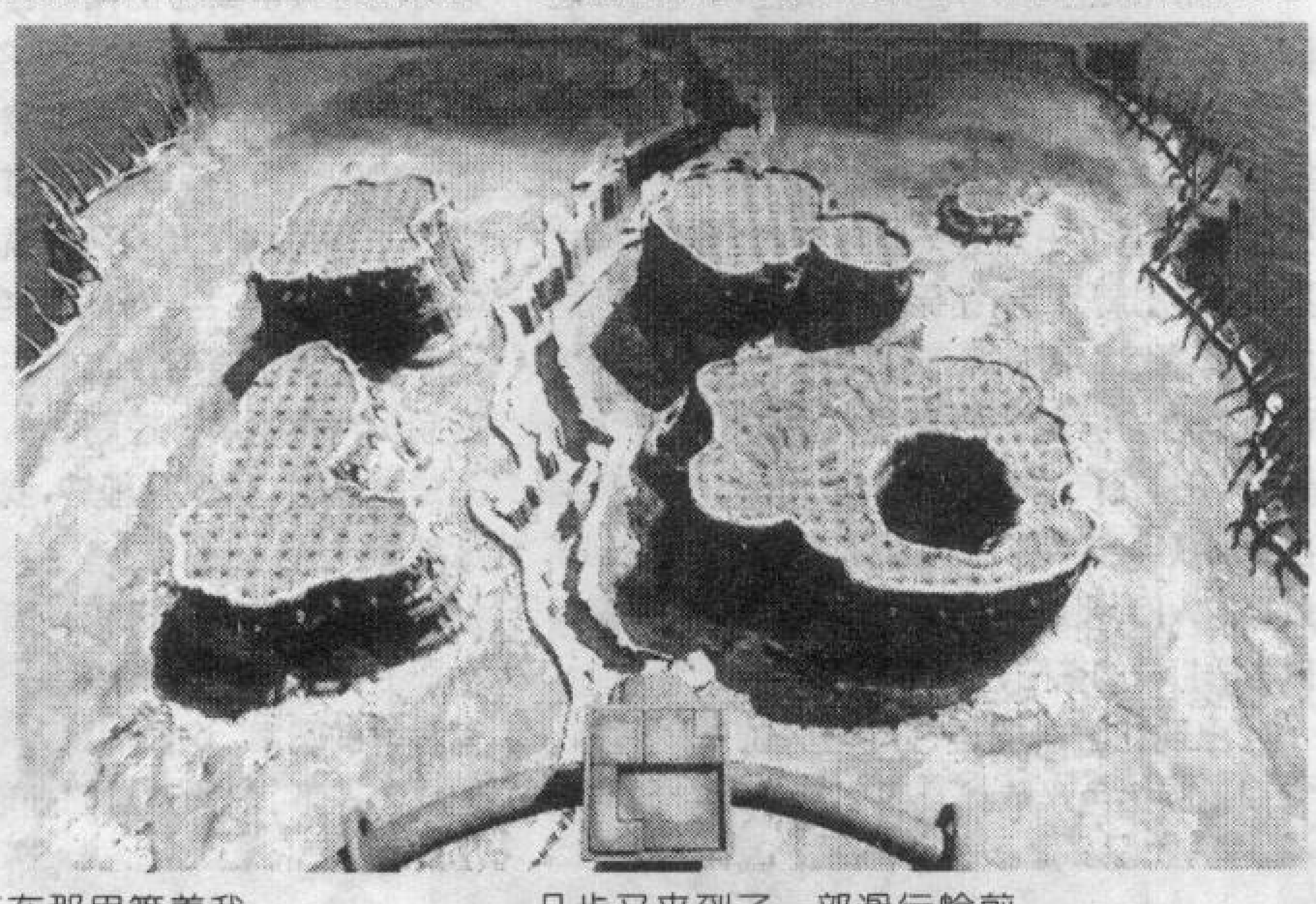
就在我即将踏出大门的一瞬间，忽然觉得门后有些异样，那里的光线比应有的多。于是我从里面关上门，发现了两个隐藏的石洞，左洞里又有一小门，里面有一部半球型的机械正在飞速旋转，在它的表面上整齐地分布着一圈类似眼睛的图案，而且各不相同，其中似乎有只金色的眼睛。有了先前的经验，我又在小门后找到条隧道，它并不深，尽头竖着一根金属支柱，顶部好象是架望远镜，可以清楚地看到外面半球上的符号。我按了几下望远镜上的按钮，只见半球渐渐停了下来，使我清楚地看到了那只金色的眼睛。我赶忙将它记下，抬头再看，半球已象罩子一样打开了，在它中间还有一层罩子，上面装着带有五个游标的刻度盘，相信这就是开关了，但目前还无从下手。

我按原路返回，走进右边的隐藏石洞。不久，我站到了一条紧贴山壁建成的小路上，眼前有个拉杆开关，更远处可以看到一座石屋。拉下开关后，我想起刚才那具捕兽夹，便返身察看。升上来的夹子果然已合上了，我小心地打开它，只见一只披着火红色条纹的蛙类蹲在里面。我忽然觉得它的叫声很耳熟，似乎在哪儿听到过。事实上，这个谜很快就解开了。

当我推开盖子跳到地上时依然在庆幸自己是天才，要不是刚才偶然的抬头和大胆的尝试，我决不可能从电扇后的通风管爬进屋子。这又是个五角形的房间，四周摆着几张桌子，中间是个火炉，里面好象是本链接书，可惜已被烧毁，桌子上有一本日记，相信便是岛主所写吧，另外还有一些奇形怪状的东西，有些是装饰品，但大部分是实验仪器。就在我的目光落在一个木球上的时候，我终于解开了一个谜。那只木球与我在丛林岛见到的那个很相似，也绘有眼睛，这使我记起当时木球滚动的声音，与刚才的红蛙叫声如出一辙。这肯定是一种联系！我赶忙推动桌上的木球，可令人失望的是，除了另一个莫名的符号外，它并没发出任何特殊的声音。四处转了一圈后发现并没有什么可疑的东西，于是我出门走下了铁梯，发现又来到了一部滑行舱跟前。

在滑行舱载着我冲向真知岛时，我整理了一下思路。首先，带眼睛的木球很可能会与动物相关联，球上的符号也是一个关键，以后必须注意观察各种动物和木球。藏书岛上的旋转球也隐藏着什么秘密，金眼睛和带游标的刻度盘都是未解之谜。最难琢磨的是刚才在木球旁边的日记中找到的五个符号（这五个符号请各位记下来，每次重新开始游戏时它们是会随机产生的），从构成形式来看，它们与两个木球上的符号很相似，相信它们代表同一类事物。只有一件事似乎可以确定，我走下滑行舱时想，那种直立的、顶端呈球形并有白色按钮的金属杆，是用来召唤滑行舱的，要不是先在石屋里按下它，我不会踏上这座岛屿。

不觉中我已登上一条楼梯，眼前出现的是梦中景象。脚下踩着一条由金属板制成的窄径，使我不至落入水中，水并不深，却映出蓝绿两色。这儿更象个湖，但在中心处的岩石呈爆炸状刺向天空，湖边更生有一圈尖锐的石笋，它们的质地有点象象牙，也拥有同样光滑浑圆的外表，但却如劲草般扭曲生长。我沿小径蜿蜒而行，景致又是一变，同样有湖，但已高出地面，又被我走的小径一分为二，湖中耸起数座小岛，带有人工的痕迹。这里大概有不少石灰岩，卡斯特地貌的特点比较明显。不远处一道高崖平地而起，中间的裂缝纵贯其中，一部电梯正在那里等着我。



顶部的吊桥使我能俯着先前的湖面，原来共有五个岛散布其中，顶部都是带孔的金属板。手边还有块按钮板，有五个形状各异的按钮拼成正方形，根据形状每个按钮便代表眼前的一块岛屿，每按下一个按钮下面就会有座岛的顶部涌出胶状的水来。我走回电梯，发现电梯后面还有路可走。钻过狭窄的石缝，我见到了一片水潭，中心建着座蘑菇形的房子，四周有环形长桥。我分别在桥的左右两端找到了旋转半球和望远镜，除了金眼睛形状不同以外，这个球与藏书岛上的那个几乎一模一样。房子里的陈设也十分简单，只有一张平台和一个小操纵台。后者正显示着已被我按下的按钮的形状，并将其分成若干小块，每当我按下一块时，前面的大平台上就升起无数的钢针，但长短不一，使顶部崎曲不平。对此我曾百思不解，直到"地图"二字浮现出来。

是的，这就是立体地图。几经研究之后我断定，这片海域里共有五个岛屿，分别呈那五个按钮的形状，将它们等分成二十五块，每一小块的地形都可由地图机观察，并且会再被分成二十五块，这样五个岛共可分成625块。我进一步发现，除藏书岛外，每个岛上都有个半球形的小建筑，神庙岛另有座巨大的半球建筑，与真知岛的实际地形对照之后可以肯定，那小半球就是旋转半球，藏书岛的那个在地下，所以在其应有的位置上是个小坑。我记下了每个半球的坐标。

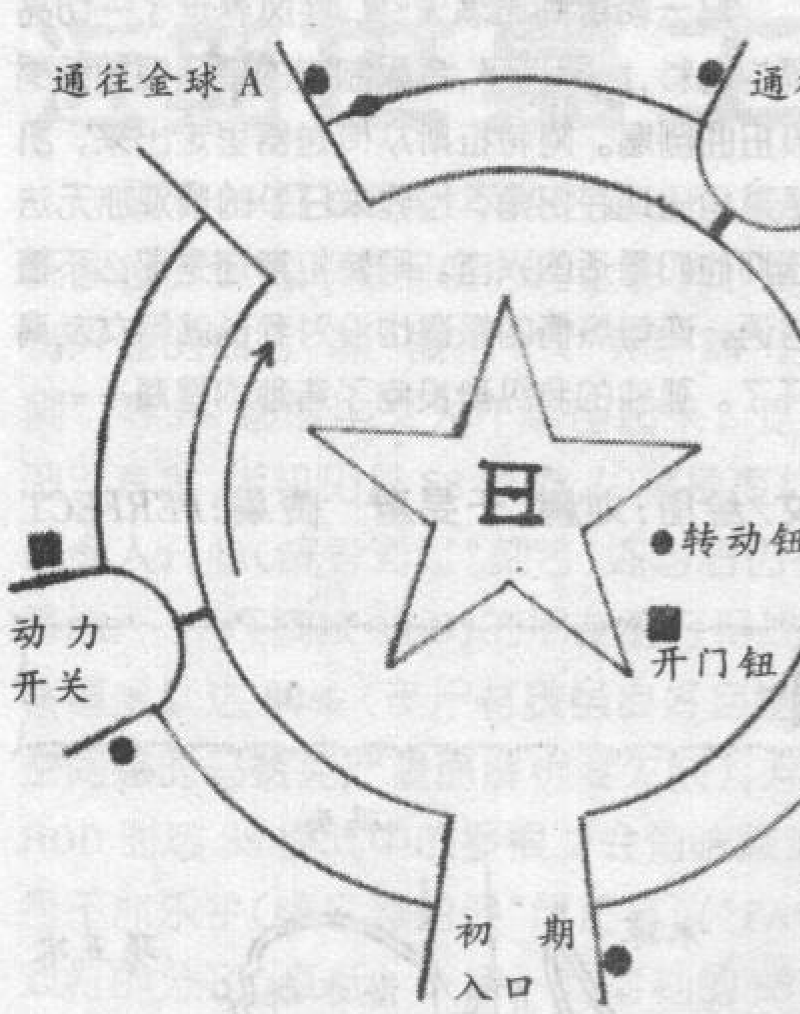
一坐进滑行舱我就发现在轨道另一侧还有个门，由于当时苦于思索而没有注意。我只将舱调了个头就走了下去，进入新的门内。还是电梯，还是小路，但此时已置身水下。突然我停了下来，只见不远处有个白衣人正在看书，他也立刻看到了我，很快窜向旁边的路。等我追上去时已经晚了，滑行舱正好开走。我只能先回去继续探索。在道路的尽头是一个巨大的海底观察屏，前面安放着一张转椅，另有两具观察器，左边那个没什么特别，右边那个却使我了解到六种形状的眼睛与颜色的对应关系，并且见到了长着象牙的鱼的实体。这次我注意记下了它的声音。离开转椅，我没走几步又来到了一部滑行舱前。

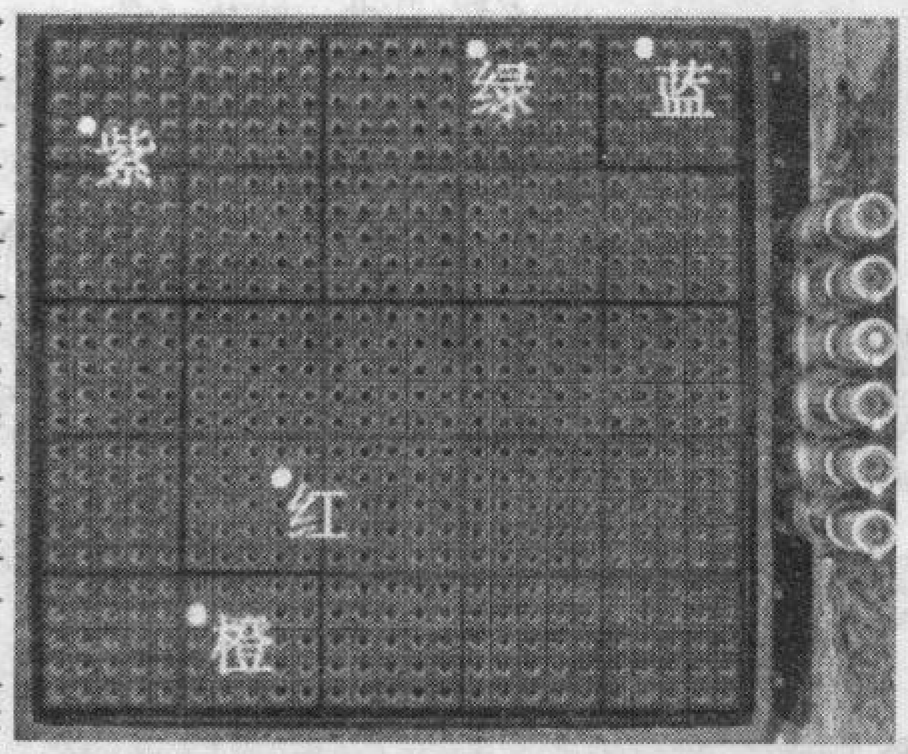
滑行舱又把我送回了丛林岛。我乘上前面的电梯来到顶层，找到了又一个旋转半球和金眼睛。不远处有间圆锥形的屋子，当我拉动椅子右手的操纵杆后，就被升出顶棚，面对着万丈深渊，实际上下面更象个被山围起来的深谷，只是底部积了些水。我拉动左手的操纵杆，谷底一处锥形建筑的底部封了起来。在回去的路上我只把电梯降下一层，从而得以进入茂密的森林。前方的树洞里是个三叉路口，我选了左边那条，一出洞就见到一柄巨剑斜插在地上，细看之下，那里竟有个小缝刚能容人，第三个木球就在里面。再走不远，我就来到发现甲虫的那道门外，于是继续向右边的石洞走去。

峰回路转，柳暗花明，刚才的深谷又出现在眼前。我爬上木梯，来到了居民区，这儿的

 ●江苏无锡的蒋维嘉对大家说：玩"霸王的大陆"时，不得卧龙、凤雏也可安天下！

旋转屋





▶这是巨大金球中心的谜题解法，注意各球颜色。

房子都象是放倒了的酒坛，周围还挂着晒干了的鱼。最高处的平台可能是集会处，旁边还有艘带轮子的潜水艇，我拉动细杆，将它降落下去。由于再没什么新发现，我只得往回走，记忆中在滑行舱站台附近还有条下山的路，就直奔而去。远远的我见到一片沙滩，水中的礁石上两只动物懒洋洋地躺着。我小心地摸近它们，记下它们的叫声，觉得与巨剑下的木球声音相近，可一不小心还是把它们吓跑了。我走近那块礁石，在它背后又发现一只木球，它的声音类似那种象牙鱼。

我沿着山路向右转，穿过了一个石洞。在一个奇形怪状的水池里找到第五个木球。随后我打开水管，但只流出一点儿水，连池底都盖不住。就在我迈步离开的瞬间，忽然觉得这没那么简单，返身再看，那一点儿水印仿佛呈现出某种东西，当那木球再次滚动时我已明白，虽然这难以置信，但这水印正是那只甲虫的抽象化，木球也发出甲虫的声音。

我相信，这个世界里什么事都可能发生。潜水艇已在前面，于是我开始了潜艇之旅。我登上一个码头，爬上长梯，将屋里的搬手全合向上，这下所有“码头”都能登陆了。这次潜艇又把我送到一间象是教室的屋子，其中那个鳄鱼吃人的游戏机给了我关键性的帮助。每当我拉动开关，托盘上就会随机出现一个符号，小木人也会下降相应的高度，将单位高度定为“1”，就得出了符号与数字的对应，而且这种符号可以组合，组合符号代表的数字是其组成元素代表数字之和。于是我得知五个木球上所写符号就是 1, 2, 3, 4, 5，进而又破解了藏书岛上获得的五个数字。

离开教室后我登上了那锥形建筑，让一根钢丝将我吊上顶端。接着我见到一名男子被关在石屋里，但当我打开右边的开关后却发现屋中空空如也。其中必有玄机。下水道里的拉环将我带进了墙后的暗道。又是无尽的黑暗，我走到尽头才找到盏灯，借着灯光，我将原路上的灯一个个拧亮，终于找到另一道门，走进石碑圆阵。我依靠动物与数字的对应，按从 1 到 5 的顺序按下石碑，一号球没声音找不出对应，就用居民区里的干鱼充数，没想到奇迹出现了，一阵奇异的水波后，升出一块石板。一本链接书将我送到另一个岛。

阴沉的天空使我有一种不祥的预感，果然没走几步便遇上了麻烦。在一本链接书前，我被突然冒出的两个家伙暗算了，在他们的笑声中我渐渐失去了知觉……

醒来时，我发现已被囚于一石室内，来回溜哒了几圈后，发现没有办法出去。正在我无计可施之时，突然从拐角处出现一异装的妇女，她留下两个书后便匆匆离去了。我先观察其中一本，那是一本链接书，里边的屋子没有任何门，可能是一个监狱。另一本书则是日记，里面又有 5 个符号(同样会在重新开始时改变)，于是我得到了第二组数字。等我收好这两本书，第二本链接书又送来了，当我确定它能将我送回丛林岛时，便立刻按了上去。

再一次来到藏书岛，那五角形的石屋的另一个门外竟还有这么一条长长的通道，往右直抵神庙岛的巨大金球。我走进那熟悉的圆形建筑，转动铁轮接通环形悬梯，这下高层的三个出入口连通了。在中间的门口外我找到一个球状按钮，它使断了的桥重新联通。当我重又踏上那扳蒸气闸门的小路时，在途中的石洞口又见到一个同样的开关，按动之后便找到了这岛上的旋转半球和金眼睛。回到圆形建筑，我在最早进入这里的门口处转动手柄，桥升了起来。接着我走出中间的门，沿着环形通道来到以前那旋转屋，再一次转动屋子，几个来回后，我走上刚被升起的桥，钻进金球中间的窄缝。这种外形使我联想想各个旋转半球，而后的发现证实了我的猜想。前面的铁柜上有 625 个坑，另有六只彩球排在一旁，我按照颜色——眼睛——半球——坐标的联系将五只彩球放入相应坑中，但由于某些关联不完全，使我花费了不少时间去试验。当我最后一次拉下短柄，按动白球时，机器发出了“砰”的一声，看来动力又恢复了。

我相信各个旋转半球已有所改变，虽然一时还看不出。五个游标按第一组数字排好后，内壳随着按钮的按下而打开。里面的链接书将我送到了格恩的领地。



▶动物与木球的对应关系已列在图中，需按顺序按下石碑。

格恩好象很欣赏他的铁笼机关，虽然也曾假意向我道歉。他对我手中那本链接书很感兴趣，然而又不愿冒险，便要求我先进去。下赌注的时候到了，我知道这是危险的赌博，而且赔率也不怎么诱人，但要逃出笼子恐怕只此一途。

……这儿是世上最可怕的监狱，黑暗就是一切，简直让人发疯。我不知道格恩是否会来，但我一直渴望着，两个疯子会让我感觉好些。在格恩的手伸来时，光线再次消失了……

我肯定自己已离开那本书，看来它只能容纳一个人。我发誓绝不再去碰它，同时又可怜起格

●浙江台州的陈敏想告诉大家玩“最终幻想 7”能够体验到：梦境、友情、世界的过去与未来，这是一个悲伤的故事，也是段神奇的经历，梦境与现实交织、友情与仇恨相融，“FF7”教你人生的真谛。

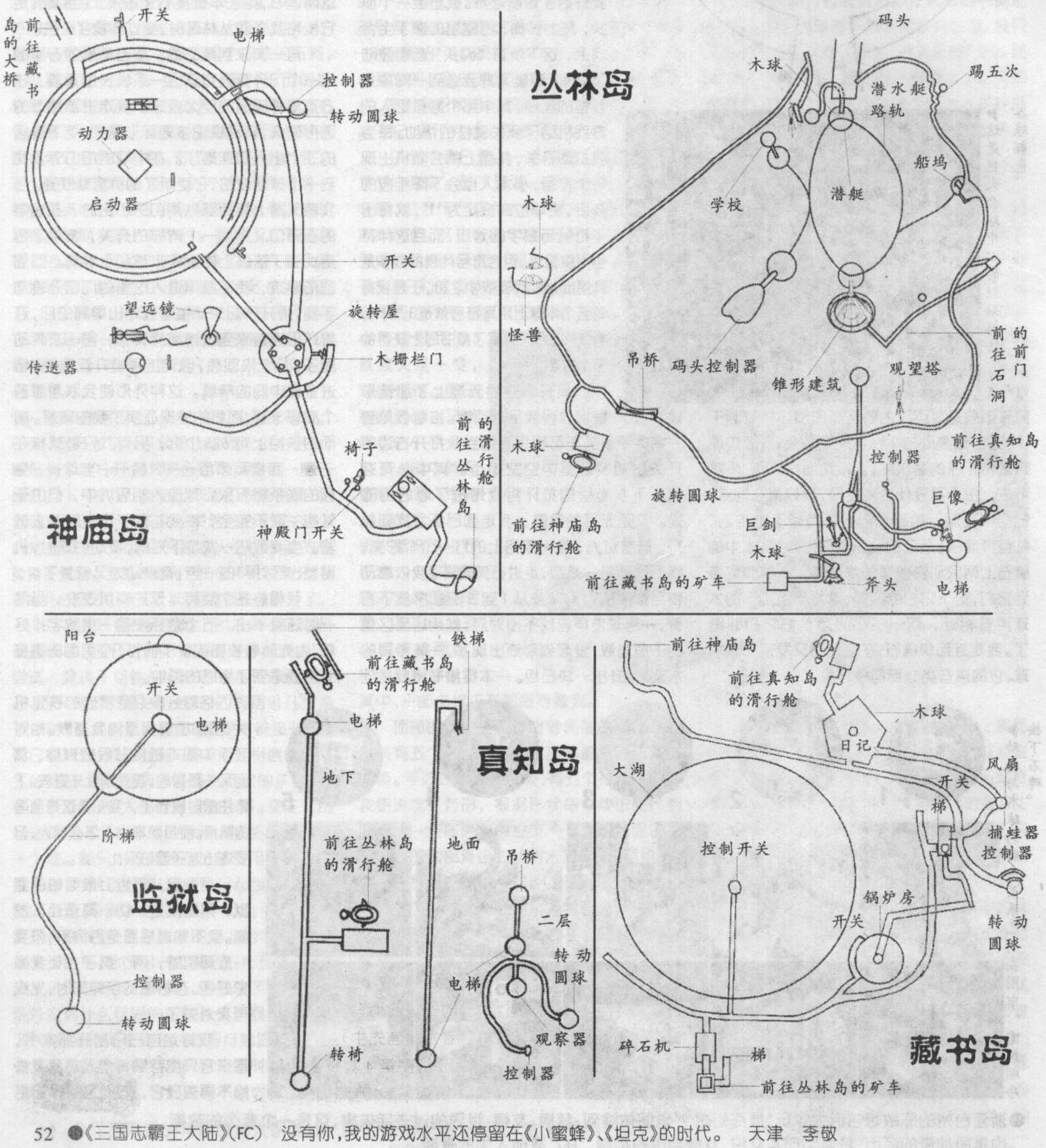
恩来。窗边的机关使刚才囚禁我的笼子收了起来，但四周的五本链接书却都不能工作。房间里还有个竖井，通向格恩的卧室。我从床头柜上拿起一个地球模型，它竟自动打开了，并发出一串机械敲击声。离开卧室，我再一次观察这屋子，圆台上有本日记，但并不起什么作用，另一头有个球形火炉，与藏书岛上的那个差不多。我随手将其点燃，与此同时，五本链接书开始工作了。我的第一个目标将是从未涉足的最小岛——监狱岛，阿特拉斯的女友想必就被关在那儿。

格恩设计的防护虽然如此严密，但并不完美，我很快发现了墙上那三个金属琴键，奏出地球模型曾发出的一连串音符后，封闭电梯的铁栏应声撤去。凯瑟琳谨慎地跨进电梯，立刻拉动下降开关，直到她见到那本关着格恩的书后，苍惶的脸上才现出些许笑容。我按她的指点回到神庙岛上我最初到达的传送器前，依照第二组数字打开了望远镜下的铁盖。然后我松开左脚处的升降锁，将镜筒直插而下，直到井口的玻璃碎裂为止。

乌云瞬息间布满天空，疾风卷走了一切亮丽的色彩，地裂开了，金属制成的望远镜如纸绢般扭曲倒塌。阿特拉斯从传送器里走出来，凯瑟琳也出现在拐角，世界末日般的景观亦无法压抑他们重逢的兴奋。阿特拉斯还是那么不擅言语，连句热情的感谢也没对我说就与女友离开了。孤独的我纵身投向了浩渺的星海……

文/绘图：刘鹏、于旻蔚　责编：PERFECT

《神秘岛2·裂缝》地图



●《三国志霸王大陆》(FC)　没有你，我的游戏水平还停留在《小蜜蜂》、《坦克》的时代。　天津　李敬

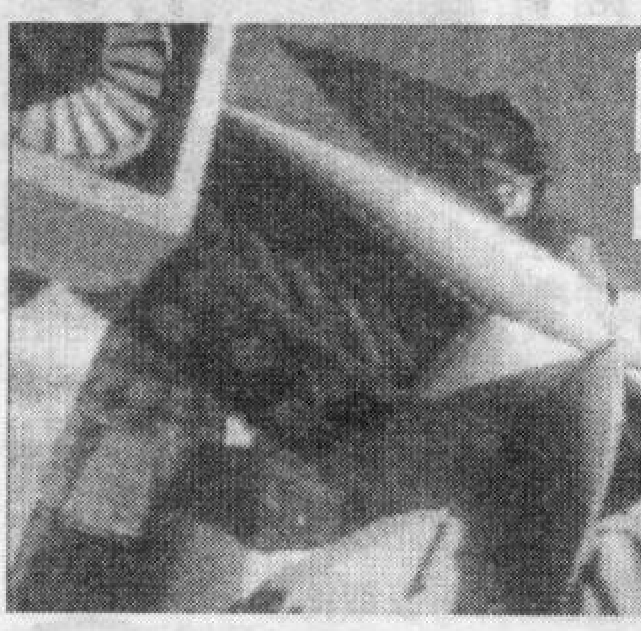
近期世嘉土星上较重要节目大绍介！

责编天师

眼下 SS 游戏在日本地区确实有些势微的现象。连带大陆玩家多少受到一定程度心理上影响。就来信看，部分玩家对 SS 有兴趣的地方，除“樱花 2”、“完结篇”之类外，也已开始对“仙剑”等 PC 移植中文大作瞩目起来，这大概是 SS 的又一恩惠吧？其余，街机仍是 SS 强势，如移植度约为 97.97%的 97，就比较令人开心（编者通过“刻苦”练习后仍被深研过 97 连技【通过看原厂 97 连续技 VCD】的朋友给打得找不到角色）?！还有那个移植度低达 80%（丧尸材质虽良好且缩放时并未短帧，唯表达空间感时马赛克严重而解析度欠缺）、手感 120%（用原装枪打 HOD 时选 SS 模式中的罗根 2 会有啥感觉？）的死亡之屋，被打得不亦乐乎（编者恐怕要“严正抗议”FAMITSU 周刊给这两个游戏打的分了，真低！人家一向苛刻的 SS MAG. 和 SATURN FAN 两大专门志都罕见的给出超高分呢！看来，土星玩家还是注重手感啊！对了，世嘉 98 世界杯足球的日版对应 0137 手柄，操纵感绝妙，有条件者请速试之）！

回津到专营店走了一遭，话题几被铁拳 3 抢光，不出所料，CG 都成了大剧场，有些“玩家爱看我就多做”的味道。可以说 3 的制作是很认真的（完成度高），试合后感觉攻防节奏比较快——这点可不像“御意见无用”呀?！总体上其与 T2 区别不是很大（单指画面，手感应有所进步）。透露一下，T3 基板在全球销量大，比 VF3 还多 5 千块（MODEL3 太过昂贵，故 SEGA 可能要在今夏推出与妖刀互换的高性价比基板）！经过一阵抢攻，T3ARC 在日本已恢复平静，恰好 PS 家用机版推出。

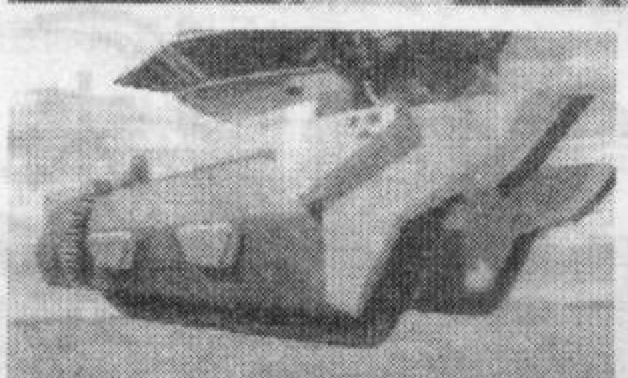
核心 SS 迷大概不会羡慕吧？可不能让人家看扁了。最后报告 SS 拥有者一个特大的好消息，伴随着仙剑的落下，PC 上广受欢迎的武侠 RPG“侠客英雄传”将由 **精讯资讯** 移植到土星上来，请大家留意本刊今后的情报！土星劲作还将陆续堂堂登场（世嘉集团目前已是由 CSK 总研、SEGA 企业、ASCII 公司这三家会社重组而成，那么“LINDA³”全集 6 月在 SS 出现当不足为奇。至于 PS 上超百万本的“德贝赛马”，也是铁定要移植的，却不知其在我国的拥趸能有几何），请 SS 玩家安心。大家现在在打些什么呢？97 樱花 2 恶魔 3 雄狮 2 完结篇还是“经典回归”……



超级机器人大战 F

完结篇

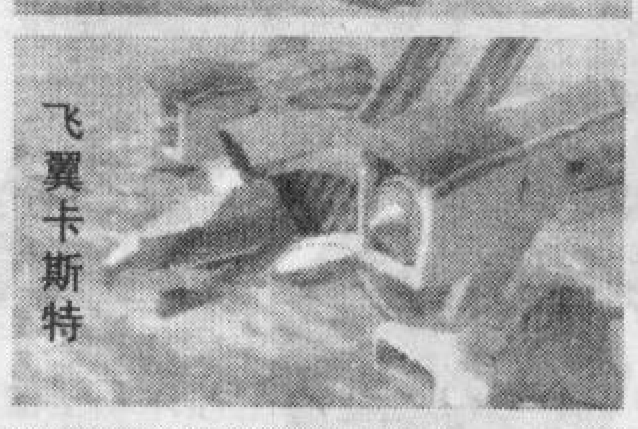




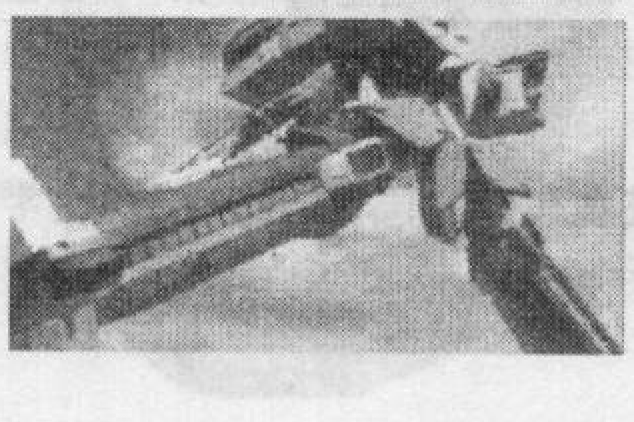


姓名：古伦卡斯特
类型：超级机器人
所属：创新机种
全高：48.7 米
总重量：357 吨
主要武器
- ●推进关节拳
- ●终极镭射
- ●计都罗喉剑·暗剑杀

看了这令人酷呆的变型动画，小天天真为这古伦卡斯特高兴耶！动画系全新制作，和“第 4 次 S”比比有何差异？▼英姿呈现



飞翼卡斯特





●万岱旗下“豪华超级机器人研究所”斑普雷斯特出品

●与装甲步行兵器 HIGH－MACS2 同日登场（4 月 23 日）



“第 4 次 S”中展现出令人吃惊威力的巨无霸一古伦卡斯特，在完结篇中其攻击力和装甲值则完全不同于 4S。好像没有新秘招，必杀时的对白稍有变化（F 系列总监督寺田贵信先生）。

在“第 4 次 S”中用精神指令可给敌造成 3 万点损伤，当变成飞翼卡斯特后移动力上升的同时，装甲等则变弱。







G高达

闪辉之巨星！最强的MS！

总高:16.6m

总重量:7.5 吨

主要武器

●爆热指掌击

●爆热手掌断

●最终奥义·石破天惊拳

MS 战士其机体大小虽与 MS 差不多，但其攻击力却与超级机器人同级，G 高达更可是说是出类拔萃，多蒙从 S 高达换乘 G 高达的情节完结篇中盘出现。三项必杀只有在启动终极模式后(气力达130点以上)才可以使用，但却无法加以改造，不过多蒙(GOD 驾驶员)能学到“明镜止水”这项攻击力随着等级而提升的秘技，其攻击力可说是其他机种无以匹敌的。(寺田)

“石破天惊拳”是东方不败的杀招，G 高达在完结篇中有最强等级的攻击，多蒙的能力显然也比前作要强。

本作将驾驶员的表情变化刻画的十分生动，机器人发射武器时的音声和台词配音将再度强化，操作游戏时必会有体贴之感！

师匠高达

恶魔高达一天王！

总高:16.7m

总重量:7.2 吨

主要武器

●师匠冲击踢

●十二王方牌大车轮

●黑暗指掌击



▶师匠的爱马『风云再起』亮相！机器马怎样上场呢？

东方不败是多蒙的师父，其爱机即为师匠，它可徒手击倒对手，不按常理出牌，威力在恶魔高达中“领先”，是个非打倒不可的强敌，数次出现在多蒙面前。师匠的必杀技黑暗指掌击足以和 G 高达的爆热指掌机匹敌。另外本作中量产型 V 高达和全装甲百式改会出现，可以取得。

最终兵器

(未完成)

姓名:GUNBUSTER

类型:超级机器人

所属:勇往直前

全高:200m

总重量:未知

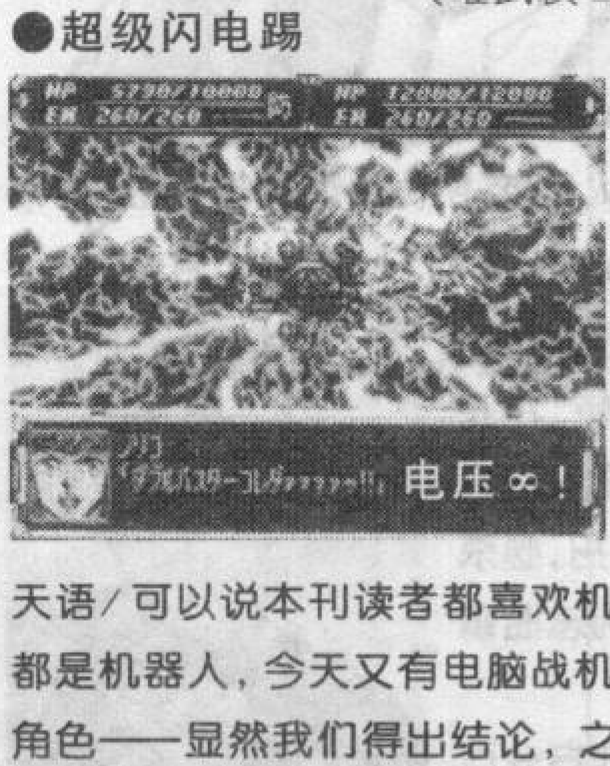
主要武器

●BUSTER 光束

●BUSTER 电击器

●超级闪电踢

全无敌！尽管首次亮相，却仍要到很后面才出现，令人期待！搭载有各种超兵器，以单机形态战斗，不会分离成机甲 1、2 号。以巨形斗蓬防护时一切外部攻击恒等于 0。其新技仅此完结篇独门一家，请注意。远距近距战斗以其超高威力一概适应 OK (唯武装 BUSTER 能够)！信赖！





▲BUSTER 全垒打！！

◀双重 BUSTER 电击！！



由我带你战斗，难道还要羡慕“传说巨神伊甸”、“无敌金刚泰坦三”之辈？！接我一个本垒打！！！

天语/可以说本刊读者都喜欢机器人吧？当年十万马力和变形金刚可都是机器人，今天又有电脑战机和武装雄狮等颇受欢迎的机器人游戏角色——显然我们得出结论，之所以机器人魅力无穷，就是因为他们能打，本事大！——上面，我们一同来看过完结篇中的天王级高达，BANDAI 在这上面可是下了一大番功夫的，本作如何？打之！



极速档案—代号R

What a hell are you gonna make?

Code R

●5月发卖予定●1人用●RPG＋AVG＋RAC

责编天师

你向往当一名真正的车手已久，现在，请进入到这款高剧情度的游戏中来吧……



以老虎为润滑油广告标志的埃索公司，也加入到游戏制作中来，在ESP的协力下，便有了新概念的赛车游戏“CODE R”。注意这与非常硬派的土星地通娜巡回版一类要求操作手法的RAC超巨作是两码事，因其强调的是发展过程，类似经营类节目——就算在自由模式中，你和别人比赛时游戏也会以客观的视点来表达赛车的精彩程度。有趣的是在日本，玩家驾车到ESSO加油站去加油时，可拿到本游戏的一张不同寻常之埃索特别体验版。

故事序章：在一四面环山的乡下城镇，其四周山巅聚集了一群叫做“竞速族”的少年，常在此互争本领。如此环境下的主角板本哲也，目标是成为职业车手。一天，他发现了放在柜子中的一本存折，上面已有300万了！而上面还写着自己的名字！平常就想拥有一辆车子，再加上为了19岁的到来，便用那些钱买了一辆车。实际上钱是去世的母亲为他而留，可说是极重要的财产！父亲召二得知后非常生气，和父亲大吵一架后的哲也，便离家前往山巅苦练赛车。每日反复训练后，哲也的技术渐渐得到评价，且其他车手也向你挑战。此间，竞速“王”的传方言不断传入你耳中，究竟他是谁呢？深信自己定会成为一位职业高手的你每天坚持练习并与各式人物比赛……故事开场即此，后面由你来开创了！



▲买车回家后被父亲痛训了一顿。



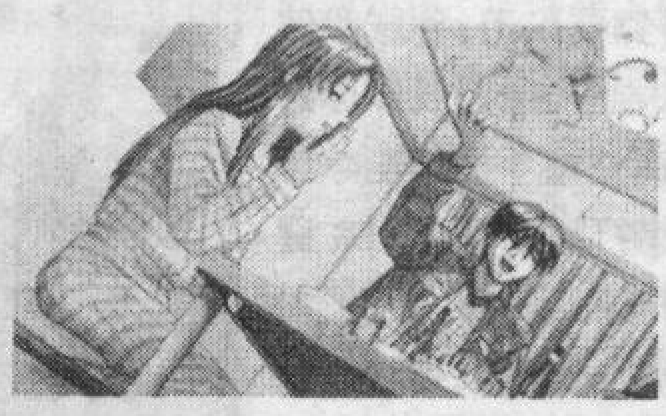
▶完全不考虑后果的哲也，其意志完全被“职业赛车手”支配。

故事展开：日常生活也会对比赛有影响的！主角的这一部分是以冒险游戏的形式来进行，不过并非只有人物对话、选择选项这么简单，其中包含了SLG要素，如：打工来赚取汽油费、调整车子的配备……等等。另外，本游戏还加入了时间的概念，因此，主角所能前往的地方以及所会遇到的人也会有所不同，甚至所发生的事件也会随时间的不同而有所改变。

颇富剧情性的事件等你解决



◀只要有女性角色出现的话，则包含恋爱要素的可能性也就越大，透过主角若能和女孩子谈天，就有可能提升她们对你的好感度。另外要提及的是，驾车时除了速度要快，稳健而无失误的驾驶也是非常重要的，因为这些都会影响到和女孩子们的发展。





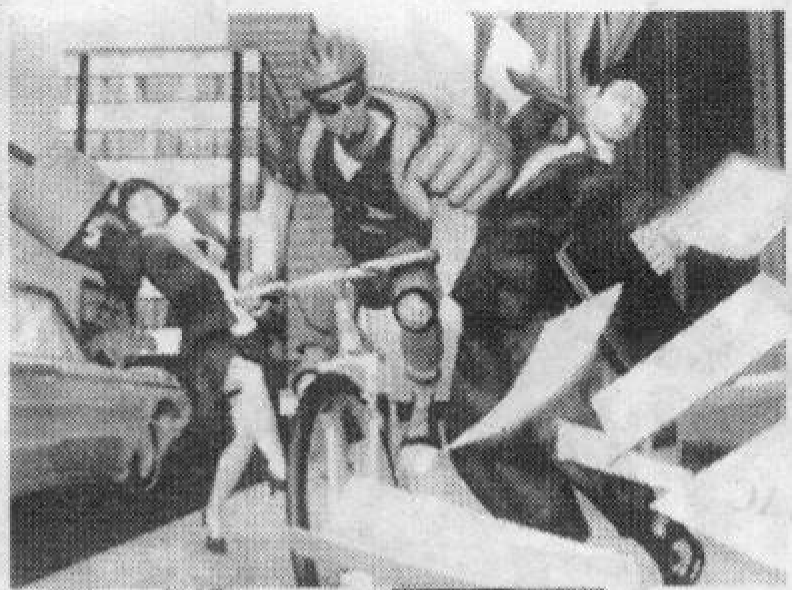
▲给女孩过生日，参加的人也有赛车竞争对手在里面。

比赛模式中：不但要竞速，还得比看谁的技术优美，主角如果能良好驾驶并在抵达终点前一举摆脱对手夺冠的话，不但现场的观众会赞美，且你的知名度也水涨船高，请适当表达甩尾令对手大叫“糟糕”吧！在REPLAY模式中你可尽情观赏自己的车技，但如果你出现过挤撞对手赛车的话，“客观镜头”里观众同样会奚落你的，小心……

■A 青木裕子，是哲也的妹妹，性格温和稳定，常担心哥哥的安危，与哥哥相依为命。■B 浅也美由树，马哈5高校的2年级生，在加油店打工，理由是喜欢玩机械零件，身材娇小。■C 夏本莎由里，高三学生，喜欢看赛车比赛。■D 这是主角的青梅竹马，同莎由里一样都是高3，开朗而且有点小聪明，与莎由里是死党。对主角有点……








对 BMX 青年而言，所谓『交通规则』就是为了让他们违规而存在的……



危机制造者

●BMG JAPAN
●3月26日日版
●动作过关游戏
●限1人玩
●有PS版

责编天师



也有例外的时候……

明明没几步就可以到达的距离却猛踩脚踏车疾冲，任何时候都手舞足蹈仿佛有无尽的精力！这就是年轻的本钱，也是小轮车青年的最大特色。主角是一位在快递公司工作的青年，他的工作就是骑着自己的爱车到街头，从各种顾客手中接过文件，然后在限制的时间内将这些文件送到目的地。最近玩家是否有感各种游戏逐渐复杂化的现象？而这款游戏却叫你不要想那么多，只要横冲直撞爽快就好！在 POLYGON 描绘的美丽街景上，一面和对主角明显怀有敌意的居民（因主角老是撞人后逃逸）周旋、一面以最快的速度送交文件。唯一的规则就是没有规则啦！在主高层住宅区和贫民区，建筑物高耸、坡道陡峭（请注意，又有花式可作了），只要遇上大约 28 岁的 BMX 青年，无论是谁都得倒大霉了……

脚踏实地的青年啊，快递工作正在等着你！

目的明确后，每一个舞台约送 2～5 件才可过关。此外，本作还有一个特色，即车轮的摩擦系数非常高，不管骑的多快仍可令玩家你随心所欲的操纵。美版游戏通常不容易符合亚洲人的口味（SS 骨头先生和蚯蚓战士 2 何尝不是如此呢），但这款同时兼具速度感和爽快感的“危机制造者”，应能保证你对海外版 ACT 的印象大为改观。



◀全部5个区域均系以实际存在的街道为模型，如金门桥、唐人街等，气氛不能差！



▲开始游戏时先按照画面左上角的路线提示找到委托人，只要从他身旁经过就自动取到文件了；接下来继续骑，就会出现收件人，迅速骑到他身边顺手将文件丢给他，所用的时间愈短则你所得报酬愈多——可以更新高级 BMX。游戏中的车型是世界超一流的单车品牌 GT BICYCLES（职业级车），想骑高性能的就拼命工作吧！

即便保证不伤无辜，亦应该出手时就出手！

路上不但有行人在碍事，也有野狗要攻击，到底我做错了什么？！不过我也不是什么正人君子，所以既然你对我使用暴力，那我就以牙还牙吧！（请注意手柄功能除了方向、加减速、跳跃、甩尾之外，还有拳打脚踢，配合 LR 键空中加花后更可求得“加时间”【请想翻版的玩家在第 5 关时高度注意】、“回复车况”呢）一句话，谁碍我事我就摆平之！不过也别太高兴，所谓的“正当防卫”，不过是指对一般行人下手，千万不要吃饱撑的去攻击警察或警车，否则就会遭到包围或开枪射击的，记住这可是在美国哦！





好漂亮的花式！

加花时，跳跃中请按

扭摆●↓＋L 或 R
空中 360●↓＋Z 或 R
侧平技●↑＋L 或 R
展翅鹰●↑＋Y
绝伦技●↓＋Y




在警车前折腾，没有好果子吃的！

▶老老实实骑也很有意思！



 ●《铁拳 3》(PS)：三岛平八象街头炸油条的农村老大爷。　四川绵阳　于乐



巴洛克 ～罪恶默示录

●3D－RPG（完全即时处理）●STING/ESP●5月14日发售

感觉球、异形、天使、神经塔、大热波



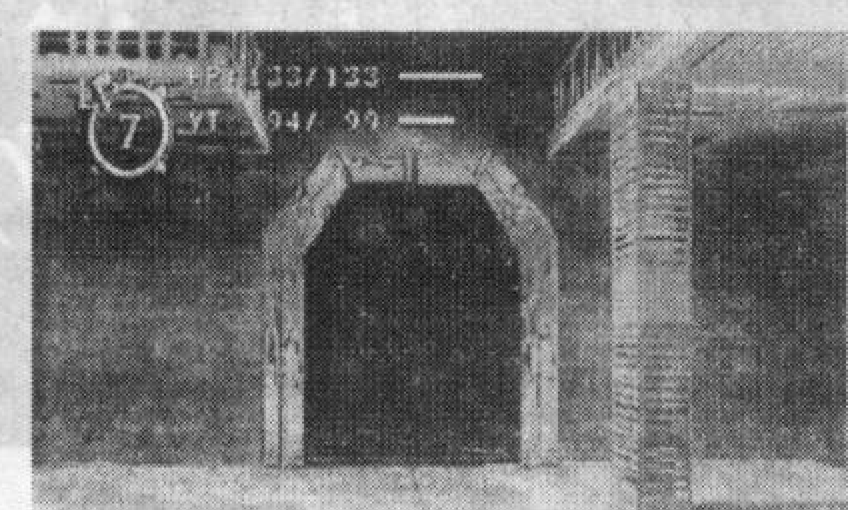
▲总监制米光一成先生。

这游戏有些像 DOOM，真正的临场战斗！诡异与美丽的视觉效果，加上蕴藏无数迷团的故事……本作采用了全新的设计理念，可说是开创了 RPG 新纪元！以前彩页中大家已见到，这次将介绍基本系统并采访开发者。



左面画面时先输入你的资料（名字），游戏前可将各细节设定，尤其值得一提的是，在本游戏中可将画面的明暗度根据自己的喜好进行调节！因这是一个包含恐怖要素的异类 RPG，你将有完全不同的感受，这种光影层次感，是游戏的魅力之一。





就是在这样的空间里进行 RPG！



移动时完全就是在玩 DOOM。游戏画面平顺自然，构筑出真实的 3D 空间，请注意本作可使用 0137 型 ANALOG 手柄。●↑或↓：前进或后退●←或→：原地转动（位置不变），按住则可 360 度回转●L 或 R：向左或向右平移（螃蟹般），配合前进或后退可即可斜向移动。在即时战斗中要配合各键进行"环绕"！●B：叫出俯视地图（神经塔）●X 或 Z：当前状态一览（道具最多 20 个）●A 或 C：攻击键，取得武器后打击时有运动轨迹，以此掌握距离感，平常用拳头打。

主人公的残存"罪恶感"使他……

——我什么都不记得。一醒来就看到这小镇。从其他人民口中，知此地为"外界"……强风中听到野狗嚎叫，声音方向有一座外型诡异的高塔，居民的话难以理解。

我来到城外，遇见一位有些虚幻，如同透明一般的男子，这背上长着巨翼的青年告诉我"去神经塔的下层，这是你的使命。"——我什么都不记得。为了治愈这记忆的伤痛，我走向他所说的塔……按他说的我踏入神经塔中，出现了机械启动的声音，神经塔内部十分井然有序，从其外观来看实在难以想象，楼层深处有个淡淡光芒的圆筒，好象是用来前往下层的通道……那人大概十分了解塔的情形才会给我一把枪吧？塔里面到处聚集着些恐怖也不足以形容的奇特生物……一番战斗后我体力减少加上紧张，可这时出现了一名金发飘逸的少女，当我靠近时她飘然离开，"不要过来"——只有这么一句话。



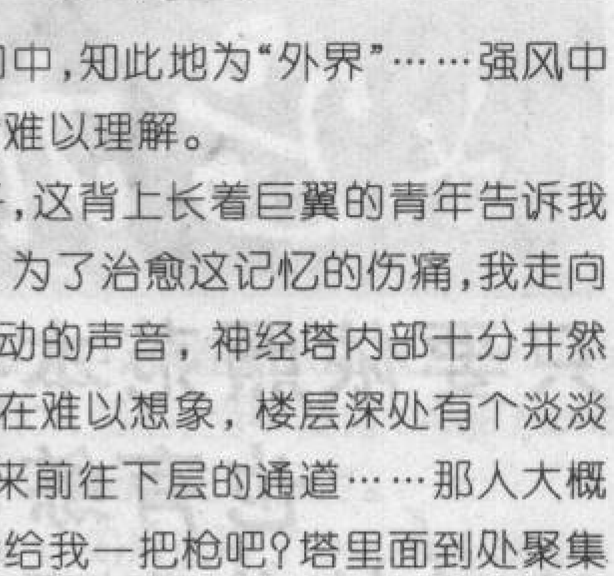
上级天使



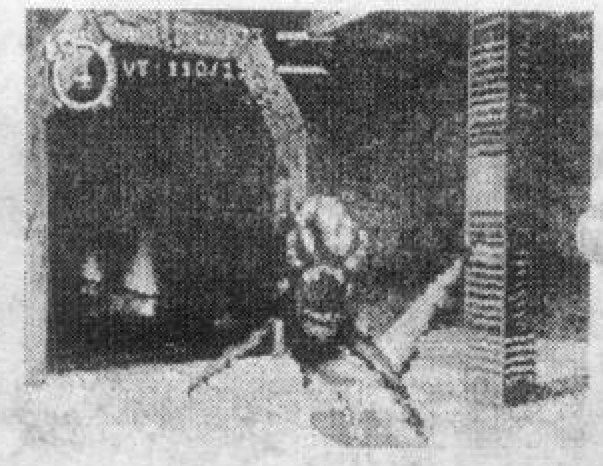
◀通体半透明的他给了你一把杀伤力很大的铳，其实就是个净化具，有弹数限制，切不可当成机枪乱射。

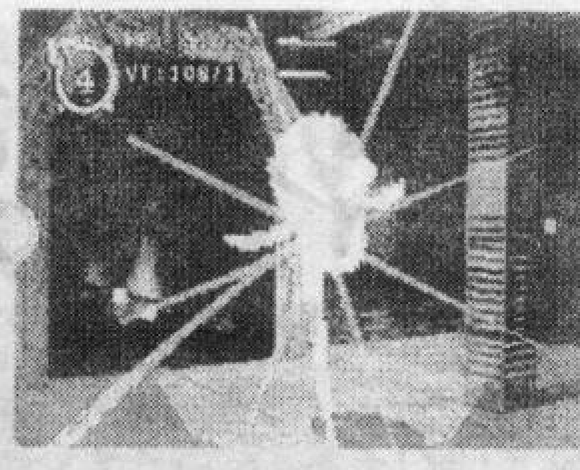


道具的取得与使用方法：基本上拾到掉在地上的物品即可。打开道具窗后有时会对某道具显示"详细不明"，这时用后方知。道具类型有"武器"、"外套"、"伪翼"三种，"E"记号时即为装备上了。









◀这就是即时战斗！调整好自己位置，面对突然出现的异形，按动攻击键，剑光一闪，敌人被净化掉！好紧张！



开发者访谈精华完全披露！

——请问战斗方式的具体内容？

该即时处理 RPG 在楼层中前进时会出现异形，并立即展开战斗。基本上主角要使用“净化剑”斩切对手进行攻击，打倒敌人则获经验值，累积之升级，此点与通常 RPG 大致相同。除 HP 外，VT 指活力值，代表气力与活力，遭敌人攻击 HP 减少可至死亡，而 VT 会随时间减少，成为 0 后则要耗 HP 值，这时必须用道具进行回复。

另外，还有“毒”等令主角状态异常的情况。本作最值得一提的地方，就是异形的攻击不仅会使主角受创，有时也会击中其他的异形（天语：大家应可看出米光先生说“本游戏将有十分逼真的演出”这一句话时的深意）。

——音效、会话和动画等呢？

游戏无优美的音乐，而是会使用提升气氛的背景音乐，玩家应仔细听取效果音中的重音部分来进行。完全 3D 环回音效。

会话则是进行剧情的重点，接近对象即自动交谈。无台词配音，以效果音为主。动画方面只在序幕和结局时出现。多分支结局分别对应不同的动画。

——神经塔的构造方式？

这是游戏的主要舞台，主角将在即将崩塌的神经塔的地下楼层，不断地向下方进军。具体楼层数初步定为 13 层，说不定也会调整为 25 层哟！各楼层异形不同，愈往下走而愈强，须特别注意。最下层是最终目的地，顺利到达后将会展开“其中一个”大战斗。每层楼约 4、5 个房间——如果 3D 空间面积太大，玩家会在塔中迷路。各房间都不同，有时会利用特殊操作改变其内部情况。





舞林高手

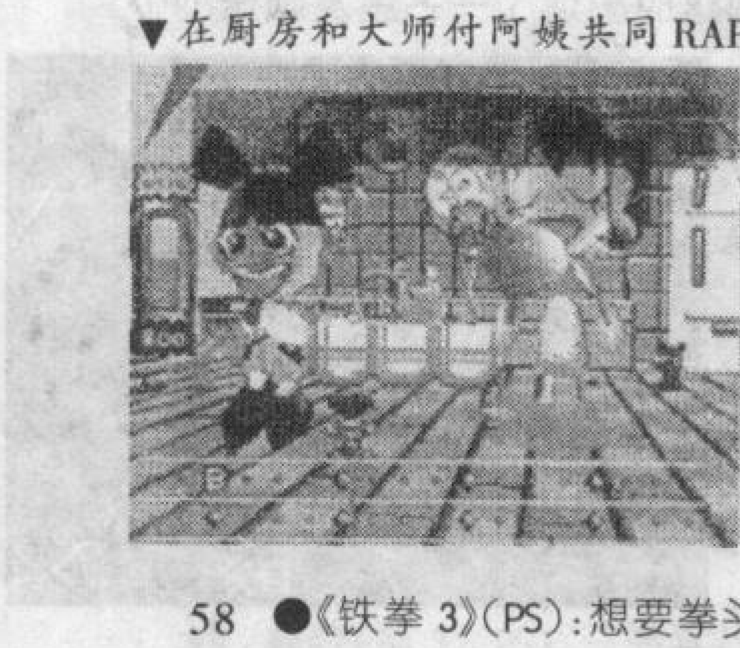
（一译：音乐跳斗）

●ALTRON 出品●ACT 学唱类（可双打）●1 月 15 日发售

在如今普遍追求动画效果的游戏时代，玩家几乎不知看 CG 动画是为了什么。要返朴归真的话请看这游戏中的各段动画——以低质素的 CINEPAK 格式制作，却是那样充满童趣，为了游戏世界观而营造的气氛令编者有所感动，梦境一般。

本作与啪啦啪还是有一定区别的。此类 GAME 一般不是为了“玩”，你要投入到节奏当中去！对于不爱听的乐曲玩家大可不必去迎合之。这款游戏第一关的 RAP 最好听，朵里安那关也还行，到了那个画家时，不但音乐难听而且难度陡增，这时干脆和家人双打竞争，自由地选几首最喜爱听的而风格又完全不同的曲子吧！游戏中设有战斗模式、舞蹈模式和三级难度练习，总之，“战斗”时是很狂热的哦！谁能打到主角的白马王子——牛仔吉他手呢？

只要依照范本按键即 OK！
也有练习及对战模式！
滚动的节奏恐令你目不暇接！



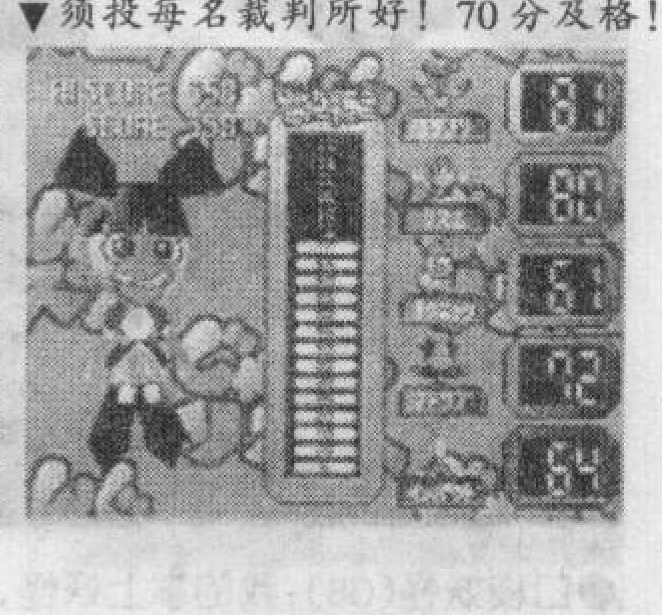
▼在厨房和大师付阿姨共同 RAP！



▼高傲的朵丽安很讨厌。



▼在自由发挥时间内必杀对手！



▼须投每名裁判所好！70 分及格！

秘技天地 方偏 技秘

MI JI TIAN DI

主持人：风马

"秘技天地"做了这么多期，风马一直在思索一个其实非常简单的问题，秘技所起到的作用究竟有多大？现在，秘技的种类五花八门，无奇不有，不象当年那样单纯了，所以风马想从本期起对一些具有典型意义的秘技做一些评论，意在探讨秘技的所在目的及意义。也好对主编大人说："瞧，这个栏目在进步中哟！"我想这大致还不算一种无意义之事——比起无聊的马语来说。就叫"风论"吧。

SS 冬季狂热 FP 5

不需要运动器材：在显示比赛项目的画面出现时，顺序输入左左左右右右；成功之后，进入游戏就会发现运动员不用任何运动器材而参赛。如此无礼地对待对手，在速度上当然会减慢一些，想取胜也不"便宜"。可用此秘技的项目有：SKI JUMPING、POWNHILL、SKELETON、SLALOM、AERIAL SKIING、BOBSLEIGH、SNOWBOARDING。

花式跳台滑雪：在进行 SKI JUMPING 项目时，在运动员起跳时，输入↓↑，当角度到 60°时松开上键，选手便会做出空翻的动作；如果输←→，还会做出一些其它的动作。

DOWNHILL 项目的秘技：在比赛时，玩者除了可以按键来加速之外，还可以按↑来将速度增加约 30%；此外在跳跃斜坡前，先转方向键一圈，然后才按键起跳，运动员会做出一些花样来。

增加回复体力的速度：在参加 CROSS COUNTRY SKIING 项目中，当画面上出现"GO"字样时，便按着 A 键不放；之后，玩者便会发现选手回复体力的速度比原来快了许多，这样就无形中延长了加速的时间，使游戏变容易了。

北京　终于在 97 年冬有时间滑了五次晚场冰的　风马

SS '97 格斗之王 FP 4

使用隐藏人物：在人物选择画面中，按以下步骤操作，可以选出各个隐藏人物。按着 START 键选草雉京就可以选出 94 版的京，按住 START 键不放，顺序输入左右左右左右 + AX 同时按，就可以选出在月之夜借着大蛇之血而发狂的暴走八神庵；按住 START 键不放，顺序输入上下上下上下 + BY 同时按，就可以选出在暗之中借着大蛇之血而觉醒的暴走雷欧娜；按住 START 键不放，顺序输入上左下右上下 + BX 同时按，就可以选出干枯大地之社、荒狂电光的夏尔米、控火之克莉丝。

北京　也想变成暴走马但就缺大蛇之血的　风马

PS 死或生 FP 5

集齐所有的服装：要集齐所有的服装便要求游戏者在难度为 NOMAL 以下、时间设定在 30 秒以下、比赛最少有两回合、体力不改为 NO LIMIT，这样每打爆一次 Tournament Mode，你使用的人物就会增加一套服装。

隐藏选项的出现条件：在 EXTRA CONFIG 中有一些选项要达到某些条件才会出现，如下：

FIGHTING ORDER：玩者可使用任何人物，只要打爆一次 Tournament Mode 便会出现。

SAFETY ZONE SIZE：玩者需要在五分钟之内完成 Time Attack Mode。

DANGER DAMAGE：玩者需要在 Survival Mode 中取得十连胜。

DANGER BOUNCE：玩者需要在 Kumiee Mode 中所取得的胜率达 80%或以上。

SYSTEM VOICE(WAKANA)：只要在可使用 AYANE 这隐藏人物的情况才会出现。

特别音效：只要使用任何一位人物，在 Training Mode 中完全使出人物的招式便可。之后，玩者要想得到其他人物的 EXTRA VOICE，就需要使用该人物来完成以上的条件。当中最好先按暂停，然后开启 Command Mode，以方便玩者。

CG 欣赏：玩者只需要取得隐藏人物 AYANE 的所有衣服，便可以在这里观赏游戏中的 CG 画面。

使用隐藏人物：在难度为 NOMAL 的情况下，使用每一位角色将 Tournament Mode 和 Time Attack Mode 打爆，这样便可以使用隐藏角色 RAIDOU；使用 RAIDOU 在打爆 Tournament Mode 及 Time Attack Mode，即可使用隐藏人物 AYANE。另外，在 Tournament Mode 中，如能在六分钟内打到 RAIIDOU 那一关的话，AYANE 便会出现向玩者挑战。

北京　觉得这个游戏的场地边缘很象蹦蹦床的　风马

风论：厂商也许最怕自己设计的对战游戏及其中之人物不能让游戏者全部"领教"，以上这些在此游戏推出不久后就公布出来的秘技，主要作用就是想让大家多玩几遍这款游戏吧！

PS X 超人对街霸·EX 版 FP 5

使用最终 BOSS：任何难度的情况下，玩者要在没有 CONTINUE 的情况下打通 BATTLE MODE，完成之后便进入 VERSUS MODE 的人物选择画面，首先移动到豪鬼那里，然后再按住 SELECT 键来决定，便可使用最终 BOSS——APOCALYPSE。

其招式如下：前冲：→ + 轻、中、重拳

后冲：← + 轻、中、重拳

铁球：→↓↘ + 拳

能量波：→↘↓ + 拳

火球：↓↘→ + 中脚

巨钻：↓↘→ + 重拳

EX 选项：在模式选择画面中，快速输入□、□、→、X、L1，成功的话便会自动进入 EX OPTION 画面。当中设有 GAME MODE 及 HYPER COMBO GAUGE 两项，玩者可自由进行设定。

原创模式的特殊设定：如果选择了 ORIGINAL EX EDITION 模式，其实是可以在游戏中换人的，但一定要满足以下条件：①只能在对战模式中；②1P 和 2P 只能选择同样的一组人物，而且选择顺序要相反，如 1P 选隆、肯，那么 2P 就要选肯、隆；如此便可以实现在游戏中按重拳 + 重脚换人了。要使出"Variable Counter"，则在防御时输入←↙↓ + 重拳、重脚便可；要使出"Variable Combination"，则输入↓↘→ + 重拳、重脚便可。

北京　感觉使用 APOCALYPSE 是无耻行为的　风马

风论：相同游戏在不同机种上的版本造成差别的原因之一就是因机能差异造成的，以上秘技显然是在造出 PS 的原创模式，弥补一些 PS 版之不足，并区分于 SS 版。

PS 生物危机 2 （FP 2）

火箭炮与转筒式机枪：正常模式下男主角 Leon(A)剧情，3小时内不存档通关，通关后存档，接存档使用女主角 Claire(B)剧情时，到异次元箱可得到火箭炮，且子弹无限，威力无穷。然后再以相同的条件通关，通关后存档，第二次接存档使用男主角 Leon 时，在异次元箱内可同时选用火箭炮或转筒式机枪。

换服装：使用女主角 Claire(B) 剧情通关后可看到一段通关图——在警署门前地下通道有一个身着黄色上衣的丧尸。要想把它打死只有选用 A 剧情。男主角 Leon 在冲到警署门前地下道之前不捡任何东西，不开一枪，并用仅有的十八粒子弹把身着黄色上衣的丧尸打死，从它身上搜索到一把特殊钥匙，这把特殊钥匙可打开冲相片房内右侧的柜子，可换背心上装、黑色紧身裤及印有警署标记的帽子；或印有骷髅头的黑色夹克、兰色牛仔裤。使用女主角 Claire(A) 剧情时相同条件到达警署前地下道时，Claire 只有十三粒子弹是不够的，这时到警署内部大厅电脑圆桌上捡那三十粒子弹，再出来打死它。Claire 可得到一套牛仔装及一支左轮枪，但与一代的左轮枪相比，真有天壤之别。

第四幸存者：选用新游戏正常模式，男主角 Leon(A) 剧情，游戏进行中，不许使用手枪，包括麦林手枪，不得存档，少使用回复物品，两小时内通关，可得到 S 级评价，通关存档后可以看到 Hunk/ 4th Survivor 存档文件名，这便是隐藏剧情——第四幸存者，也就是仅剩的一名身穿防化服的特工。要得到 S 级的评价特别困难，没有二三十次的通关后所得经验，对路线熟悉、跑动技巧、枪械对各种敌人的使用是不能达到的。

在第四幸存者剧情中，特工出场时身上所携带枪械包括：手枪、来福枪、麦林手枪，少量子弹，两个小回复解毒物品，不可能在剧情中捡到任何物品，而所遇敌人却特多，一般丧尸速度将加快，恶狗出现数量增多，大厅附近的门里会出现大蜘蛛及喷毒雾的树，整个《生物危机 2》前几种剧情出现的鬼怪都将在这一截从下水道通往二楼天台停机坪的道路上出现，直至你得到直升机营救后，才能摆脱这恐怖的一切。第四幸存者整个剧情中变换了音乐，造成节奏紧迫，气氛阴森。

广西桂林　粟春

风论：这条“第四幸存者”的秘技是对应超级“生物迷”的，从其高难度可见一斑。能将这个模式玩通，自豪感是可想而知的，许多超级大作就以类似的形式牢牢笼络住众“死党”的。

PS 幻想传说 （FP 7）

武器店张开：初到首都カルビオラ会发现武器店不出售武器，原因是店主的孩子不见了。其实只要来到南出口处，就可发现城墙外有一少年，这时只要小心沿城墙根走到城外（一定要紧贴城墙走，否则就出城了），原来该少年被一些小虫欺负，上前打败小虫，少年就会离开。这时再去武器店，就可找到该少年，和其交谈就可得到一件 1300 元的道具，作用未知。武器店也开始出售武器了。

上海　找我索赔却不愿留真名的　桔左京

马语：风马决定先将左京的信刊出，再发表自己的看法。

疯马：(看哎，看哎！又写这个了，又写这个了！——风马按)

你可害死我了！竟敢把我真名登出，我不是写了笔名“桔左京”了吗？共计给我造成以下损失：

1. 被爷爷、奶奶、爸爸、妈妈、叔叔、阿姨得知后（此乃一传十，十传百之效应），各把我骂了一顿：大学考不上，原来脑子全是 PS！（注：此乃冤枉，我考大学那会，还没 PS 呢）

2. 数名“国内友人”登门大吃一顿。

3. 数十名电玩爱好者致电：为何要烧小马？是否患有逻辑缺乏之症，买机烧马何关？（又注：其实事出有因，皆因三次投稿皆落空之故）

以上损失共计：风马十个，速寄至我处，否则小心我兄弟（桔右京）放火烧死你。

不过，你还是有一定功劳的。自从贵刊登出我写的秘技后，使本人打机热情空前高涨。日以继夜的奋战，截至今日，又打穿以下几个游戏：前线任务・决择×1

生化危机 2×4

幻想传说×1

异度装甲×1

以上就是左京的来信，对于信上所言风马尽数接下，只是左京损失了“十个风马”，令我想起了“个”这个几乎万通的量词来。风马小时候与表弟小猫（现在是老猫）发现了一件很可趣的事；“个”可以做共通的量词用。上街一看，这里果然是“个”的世界。一个(条)路两旁种着许多个(棵)树，往前走会发现一个(条)河，河里漂着几个(只)小船。河边有一个(座)商场，进去的话能买到两个(双)袜子、一个(根)笔、两个(张)信纸，回家后坐在我那个(张)书桌前，给一个(位)叫桔左京的人写一个(封)回信……

怎么样，足够傻吧！不过你也可以试试，你周围也有“个”的世界。

PS 武士之刃 2 （FP 5）

使用隐藏人物：在“决战の间”模式中，会遇上有人代替玩者所选择的角色，打一关的情况，此人便为隐藏人物。用隐藏人物成功打穿此关，再使用原来的角色通关（“再战”次数不限），就能使用该隐藏人物。

对付赖皮法：在“决战の间”模式中必然会遇见两个用枪的赖皮，比较难对付。其实只要你绕着他们转圈跑，边跑边出刀，他们就会开枪。放心，绝对打不中你。等你数到十声枪响之后，立刻提刀直奔敌手此时对方子弹用完，将饱尝“人为刀俎，我为鱼肉”之苦。注意：①绕圈跑时一定要边跑边出刀，否则他们不会开枪或隔很长时间才开一枪。②10 声枪响后一定要立刻进攻敌人，否则等他们“咔嗒”一声 Reload 之后，又有 10 发子弹在等着你。

庐州　觉得鸣镜馆一方的 BOSS 简直是恶魔的　一刀斋

PS 天诛 （FP 7）

选关及增加宝物：选关是在任务选择画面中按着 R2 不放然后输入(↑↑↓↓←→)×4 再按△及□，成功的话，各版面的标题便会立刻出现。所有 ITEM 加 1(可不断输入) 是按住 L2 不放，按↑↑↓↓←→△及□键。拥有所有忍术是按住 R1 不放，输入↑↑↓↓←→△及□键，携带物品上限到 99 是按住 L1 不放，输入↑↑↓↓←→△及□键。

广西南宁　余海

SS 恶魔召唤师・灵魂黑客 （FP 6）

隐藏情节：当游戏进行到中后段时，于 PC 上的召唤师专用网页，会得到关于 Dr. 莉丝的消息(就是冷冻仓库中的那位)。此时赶去二上门车的“灵长类智能研究所”，到达 3F(1F, 2F 有谜题，但太简单，难道玩家都是猩猩？)。到了最里处，会与博士的猩猩(？)战斗，只要答对 4 道问题便获胜(不识日文就惨了)，猩猩败北后不服气，又召唤恶魔出来战斗(猩猩召唤师？)。这下又有经验值得了！

重庆　投稿格式为照猫画虎而来但很正确的　饶立

马语：许多玩友都对投稿格式“拎毋清”，其实，按照本栏目所刊登的样子写，不就是正确的投稿格式嘛！

SS 格兰蒂亚 （FP 5）

菲娜的最终绝招：当游戏发展到后段菲娜悟得光翼人

的力量后在她的魔法表中有一项"水"为 99 级，"风"为 99 级的魔法。该魔法的名称是"时の殿"，属 1 级魔法，消耗 MP99，作用是将敌我双方全部静止，包括背景音乐，只有菲娜一人可动，直至将敌人消灭。

部分隐藏版面及隐藏宝物：(1)战士の墓场：位于ジール沙漠前半部分，其中 BOSS 很像以前见过的拳王先生，但他在每一回合会自行补大量的血，很难打。打倒他后可得到能两次全力一击的戒指，在其后面的宝箱中可得到使用特技消耗 SP 只要原来一半的戒指。(2)梦幻之城：在ジール砂漠中段，其 BOSS 善使用雷系魔法，打败他后可得到一柄雷属性，攻击力仅次于精灵之剑的剑。(3)魔界之塔：在サパナ原野的东部的一个山洞中有一个传送站，在传送站旁的道具箱中可购得全战斗后所得金钱加倍的戒指。魔界之塔分十层，其中的蝙蝠、魔界僧、恶魔最可怕，因为它们会使用二、三级的陨石和雷电魔法，LV 不够一击而全军覆没，对付它们的办法就是乘它们正在发动魔法时干掉它们，这里ラツプ的特技"瞬杀剑"很好用。

福州　只能用手柄不会用摇杆玩 FTG 的　林勋

SS　兰古瑞萨 4　FP 7

隐藏版面：？1，在第 6 关时让主人公移动到版面右上方一处小水池(44,7)〔以左上为原点，下同〕，然后让マクレーン接近主角(主角要保持原来位置! 回答 YES，然后再让所有指挥官接近主人公，过版全员生存便可进入？1；？2，在第 9 关让マクレーン移至皇宫内毯子中央(27,11)取得招待券。在第 10 关让マクレーン在 20 会回内到右下方一处楼梯处(49, 50)不要再动(一定要让战斗进行至 20 回合并要保证回答了问题"またおいで"后将敌主将消灭，否则按胜利条件会 GAME OVER 的，切记)，过版进入？2；？3，在 14 关让一指挥官到达我方 NPC 避难城堡中一处特殊记号处(7,39)，然后打倒敌援军ランフオード，并让打倒他的指挥官到(7, 39)处，最好能有会空间魔法的指挥官(空间——テレポート)，否则(7, 39)处被自军 NPC 占领就哭笑不得了。过版后选"是"进入？3；？4 在 23A 版中，让一指挥官到达左上或右上方的魔法阵中心，选 YES，再让另一指挥官到达另一魔法阵中心后调查后走开，用圣剑以外的武器打倒黑暗王后使它(他)在第二个到达的魔法阵中复活(注意：主人公在版面左侧它会在右边魔法阵复活，反之亦然)，所以打倒它时一定要注意主人公的方位，否则黑暗王多次复活很麻烦的，过版后进入？4；？5，打过 24C，再在刚才的 25C 记录中选版进入 24C 重玩一次，在那个号称天才军师的家伙想逃时干掉他，过关后接受他的副官的邀请进入？5。(这是"兰"中传统的最强版面，每人不用 2 次以上古代之石是不可能完成的)

广西阳朔　研究了《兰 4》四个半月的　秦培景

SS　超级机器人大战 F　FP 6

练级大法：在今集的机器人大战中修理和补给是可得经验值的，利用这一特性可以把版面的敌人消灭至只剩一人，再放补给机体ボスボロツト给敌人攻击，再用飞行状态的メタス机体修理(因为飞行中每走一步是费 EN 的)，再用ボスボロツト补给可获得大量经验值，只要有信心是可以得到满级四十级的，此法适合各可以使用メタス和ボスボロツト机体的人。

无限金钱：前几集中都有用地图兵器轰自己人获得金钱的，而这一次的也可以，不过在射程中一定要有一位敌人的机体而且要击中它，使它和己方机体一齐完蛋就成了。说到这，最值钱的就是初号机了，打爆一次(用幸运)四万大元，再把暴走的初号机打爆一次就是八万了，更甚者当把暴走的初号机打爆了它再会还原成初号机模样，再来一次，那可发了。不过在下劝君不要过分，否则古人语："贪者没有好下场"(马语：哪个古人?)。能打倒初号机者只有エレ的ゴウオン号地图兵器。当然一定要先轰自己人满级再给她配上就万无一失了。

隐藏的芯片：五个高性能レーダー：在真实系中第二话中オージエ有一个隐藏的高性能レーダー不过是随机的，看众位的运气了。第二块是在"突破敌人的包围网"也就是在第二次分支路线中选下面那一个，只要把ジユステイヌ打死是只得一块的。在下一关铁甲万能侠一话中她会再现的，只要将她干掉是又得一块的(注，她会在 HP 降到一半时开溜的)。在第一次"入侵查布罗(前)"之战中，只要你在四个回合内全灭敌人，敌人增援部队会立即出现而且ギヤブレツト之机体强化部件会变成高性能雷达的。最后一块在"超兽机神"合体那一关，只要将三架运输机救下过版后立即得到。

第三块シノフスキークラフト：第三期中介绍空飞芯片得两片，其实还有第三块的。在第 28/ 29 话"阿德莱德夺回"中，把版图中那一个叫"ゼゼーナン"的敌人干掉可得的。

使用暴走的初号机：当获得那一架有地图兵器的奥拉战舰后将它的地图兵器改满，先用它轰自己人达四十级再用来轰初号机使它呈暴走态，再轰暴走状态的初号机使它变回原来的状态。只要每版做一次，切记不可一版中将初号机连续打成暴走状两次，否则机子很危险。一直到有一次打爆它，真嗣在地图上说一句话后，你便可以控制暴走后的初号机了。

广西南宁　写偏方志在交流，不在上刊物的　陈泽明

ARC　'97 格斗之王　FP 4

椎拳崇的一击必杀：在蓄满两个气槽的情况下先爆掉一个，将对手迫在墙边后，跳跃 C→站立 C→龙连打→站立 D→前紧急回避→仙气发劲

拉尔夫的一击必杀：在蓄满三个气槽的情况下先爆掉一个，然后跳跃 D 站立 C(这时摇杆拉后)→格林机关炮→乘马机炮拳→宇宙幻影

真吾的一击必杀：在蓄满三个气槽的情况下先爆掉一个，然后跳跃 D→站立 C→外式・凤麟→趁真吾还没出鬼燃烧时出燃烧真吾

广东佛山　称我为"风速马"的一个不大不小的高手　林子皓

ARC　饿狼传说 RBS　FP 3

山崎龙二潜在能力"ドリル"的增强法：当"ドリル"击中对方后，对方会被抛向天空，此时按 C 键每秒 6 下左右，保持此速度，当对方落地后便会被山崎龙二一阵猛踢(12Hits)；或当对手抛向空中时每秒按 C 键 6 下左右，中途速度可放慢到 4 下左右，当对手再次出现在屏幕中后，再恢复到 6 下，山崎龙二会把对方从地方抓起此时身上会泛起红光，然后用头部猛击对手(14Hits)切记，只可按 C 键。

部分人物的连续技：

洪武：当洪武可使用潜在能力后，↗C・B・B・→C・←C・↓↙←↙→C，此技为 19 点，可使对手失去 75%体力(至少)

望月双角：可使用潜在能力后，↗C・B・B・→C・↓↙←+Z・→↓↘+B・→↘↓↘→+C，此技仅 8 点，但却有一击必杀的能力，切记，一定要把握好时间和距离，→↓↘+B 出招后对方不能被电击中而是直接从头上方落下

EX Andy：↗C・↘A・C・C・C・C・←↓↙B・↓C，50%体力，9 点

Andy：↗C・↘A・C・C・C・↙↓↘→C，多于 60%体力，12 点

黑龙江鹤岗　八岐鬼　张石

“人间五十年”之二十三

“战国情势”连载——

织田家

文/一心

天下闻名的治部大辅今川义元死在进京途中，随葬的名将有二十多个，一夜之间，尾张的大傻瓜出了名。不过很多人还是不明白，究竟是什么机缘巧合，会导致这个结果。在他们眼里，信长始终不过是一介小大名。

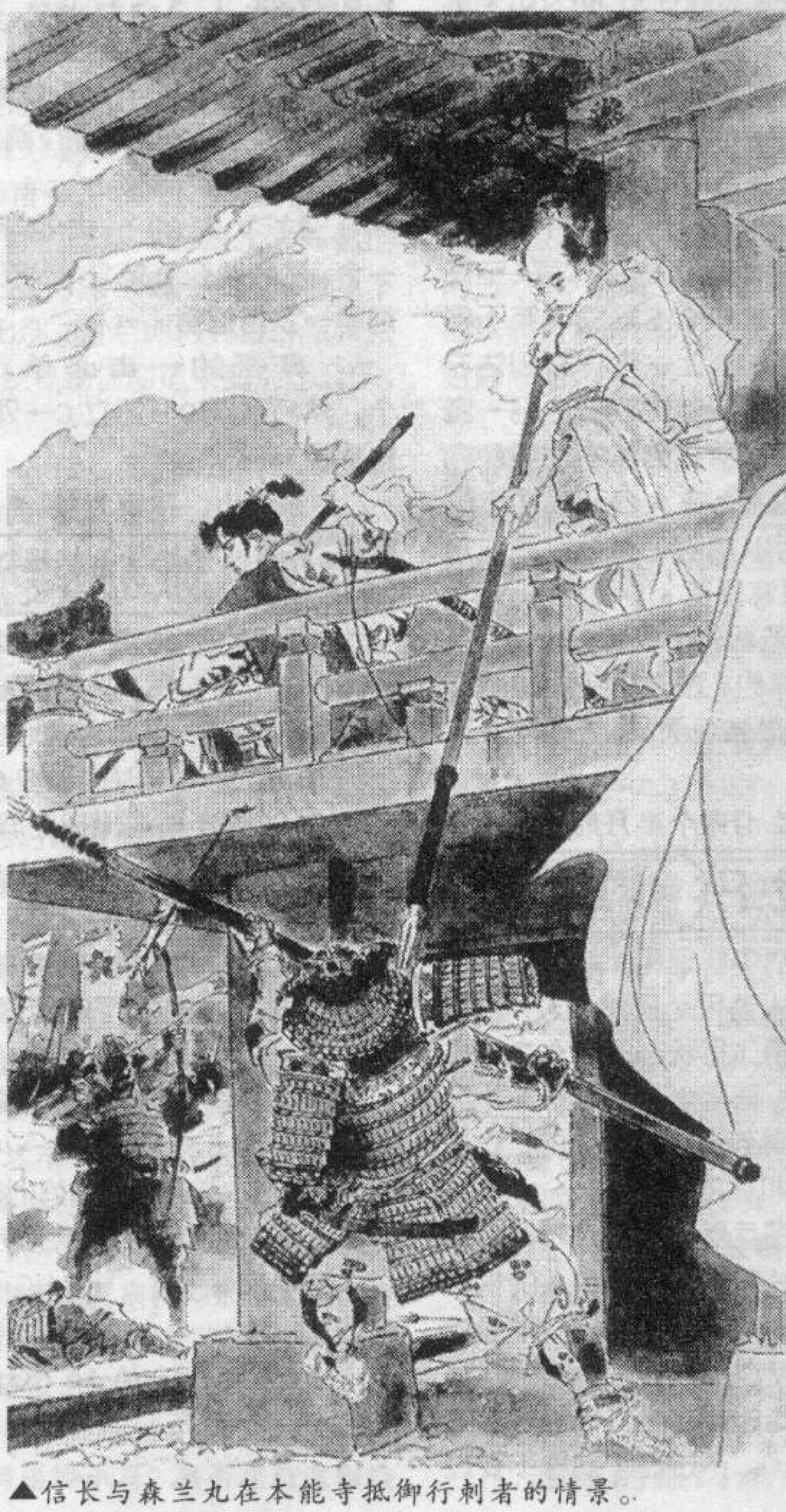
虽然在以前的游戏中，1551年的剧本、1555年的剧本、1560年的剧本，信长都已经掌握了尾张国。事实上，尾张的最后统一，是在四载之后的1564年。这位小大名，看上去很吃力地统一了他的领地，似乎没有能力再扩张了。

稳定了富庶的尾张国以后，信长又开始向北进攻美浓国，因为“岳父大人把这个国给了我”。闻名一时的枭雄斋藤道三，被亲子围攻的临终时刻，曾托人传话给信长，希望信长为他报仇，并且委任他为美浓的领主。所以，信长的行为可以说是名正言顺。

随后便发生了墨俣筑城、美浓三人众的集体判逃，以及竹中军师的十七人夺城事件。1567年8月15日，稻叶山终于落城，此时的信长，已经震惊了全国，但还没有人将他与统一日本联系起来，不过信长已经有点迫不及待了。

所谓的战国时代，信长并没有这种意识，因为他没有经历过真正的和平年代。他诞生的时候，战国就已经开始了半个多世纪。何止是他，他的父亲信秀、他的岳父——美浓的蝮蛇斋藤道三出生以前，战国就已经开始了。信长想做第一个使乱世趋向和平的人。不但如此，信长还敢于向天下诸侯表明他想以武力，结束乱世、统一日本的志向。

因此，信长决定迁都。他还要让新的都城有一个响亮的名字。根据一位法师的提议，稻叶山被更名为岐阜，取意于周武王兵出岐山，继而夺取天下的典故。并且信长开始使用“天下布武”的印章。



▲信长与森兰丸在本能寺抵御行刺者的情景。

信长随即开始向伊势进军。伊势被称为是“小战国”，因为这一国内，共有割据势力48家。信长说，“这群无用的人，理当把土地交给我”。而他的军队，也势如破竹，一会儿就占据了北伊势。

足利义昭终于看出了这位年轻将军的实力，前来投靠，要求信长保护他进京，继任征夷大将军。信长欣然同意，于是拨转马头，把主力部队调回，把南近江攻了下来。天下人更不会说什么，因为是南近江的六角存心挡路。随后是山城国，这是足利的领地，信长不过是在代替他收回而已。

就这样的短短几年中，信长已经以各种各样的名义，成为全日本数一数二的大大名了。一些诸侯终于惊慌了，继而组成了反对信长的包围网。但是信长看来自有办法。

他先后剿灭了附近的朝仓、浅井家，庆功宴上，他用涂着金箔的浅井父子的头盖骨盛酒喝，当座为之愕然。他下令把延历寺团团围住，不放任何人出来、善男信女、大小和尚，全部杀光，在崇尚佛教的日本，此举被人叫作佛敌。他不允许农民起义，只要是参加农民暴动的，一律杀光，伊势长岛就有无数的农民被屠杀。他不但剥夺了征夷大将军足利义昭的权利，还把他流放到河内若江。

1582年的新年在安土城，产生了短暂的和平。该年2月，信长又再度出兵甲斐攻打武田胜赖。远征军很快得到胜赖的两名部下的引导，并且轻而易举地消灭了信长长期痛恨的武田氏。天下统一之道一片平坦。

可惜的是，1582年6月2日，信长前往西边支援其部下丰臣秀吉对西部诸侯毛利辉元的战斗时，被明智光秀刺杀。结束了他绚丽的一生，只活了49岁的生命，正如织田信长常吟唱的能句的歌，“人生不过五十年”。

如果说可以用“好的”或是“坏的”来评价一个政治家的话，信长应当算是好的那一种。历史需要他用通常所谓的那种“残暴”来统一乱世；更需要在随之而来的太平盛世中，由一个具备宽容与温和的政治家来延续他的志向。这就是秀吉。信长死得让人惋惜，但是他49岁以前的所作所为，足以被后人称为是一个英雄。至少在我心目中，信长与曹操比起谦信与刘备，更值得我尊敬。

责编/北尤

北京腾达游戏（邮购价目）

哎！价格就是低

原装土星机(JVC 光头)	1050 元	邮费 75 元	PS 机 7000 型	1200 元邮费 80 元
GB 掌机(普通)	305 元	邮费 25 元	世嘉 MD 彩色掌机	600 元邮费 50 元
N64 机	1300 元	邮费 75 元	GB 掌机(超薄)	360 元邮费 25 元
世嘉 MD 机	170 元	邮费 30 元		

MD 卡：　恐龙兄弟　100 元

文字类	中国象棋(中文)	90	新超级大战	100	沙丘	30
	太空战士(中文)	160	信长霸王传(中文)	135	忍者武雷传说	80
	新乞丐王子(中文)	175	古代封印	70	梦幻模拟战 Ⅱ(中文)	125
	封神榜(中文)	165	皇帝财宝	90	皇帝财宝(中文)	130
	大富翁(中文)	90	武将风云录	120	众神遗产(中文)	130
	三国 Ⅲ(中文)	80	光明与黑暗(中文)	125	亚瑟(中文)	120
	水浒传(中文)	175	众神遗产	75	中文三国 Ⅴ(中文)	185
	中文三国 Ⅲ + 信长野望(中文)	115	光明十字军	80	吞食天地(中文)	175
	阿 Q 连环炮(中文)	125	梦幻模拟战 Ⅱ	70	光之继承者	80
	大航海(中文)	115	织田信长(中文)	70		
	悟空外传(中文)	115	大航海时代 Ⅱ	70		
格斗类	真·侍魂	90	幽白 Ⅱ	45	VR 战士 2	60
	侍魂	50	16 人街霸	115	龙虎拳	35
	七龙珠	35	豪血寺一族	105	世界英雄	60
	12 人街霸	35	真人快打 4 代	60	VR 战士对铁拳	40
	饿狼 Ⅱ	80	摔角擂台赛	65		
动作类	格斗四人组 Ⅲ	45	丛林 Ⅱ	40	侏罗纪公园	40
	格斗四人组 Ⅱ	35	忍 Ⅰ	20	侏罗纪公园 Ⅲ	55
	格斗三人组	25	忍 Ⅱ	30	七喜小子	40
	音速 Ⅱ	30	复仇者	35	蜡笔小新(原)	70
	音速 Ⅲ	40	阿拉丁	35	蝙蝠侠与罗宾	40
	音速 5 代	65	漫画地带	35	杨家将	135
	蚯蚓战士 Ⅱ	50	战斧 Ⅰ	20	水浒风云录	155
	玩具总动员	60	战斧 Ⅱ	20	火枪沙丘合集	45
	音速 4 代	40	战斧 Ⅲ	30	外星战将	20
	狮子王	50	X—MEN	40	兽王记	20
	丛林日记	40	雌雄武士	20	北斗之拳	20
射击类	空牙	40	骷髅行动组	50	冲破火网	30
	真实谎言	35	火枪英雄	35	飞机四合一	55
	越空狂龙	40	鲛鲛鲛	20	飞机三合一	45
	魂斗罗	35	机械战警	40	空牙 + 雷电 + 坦克	45
	毁灭警官	35	原子战士 Ⅱ 代	50	大坦克	20
	沙漠风暴	40	异形	20		
	异形战士	40	雷电传说	40		
体育类	疯狂赛车	30	F1 赛车	55	台球传奇	30
	顶级赛车	35	98NBA	70	VR 赛车(原)	100
	摩纳哥赛车	50	98FIFA	70	邮费每盘卡 15 元，两盘 20 元，以此类推	
	机车王 2	45	97FIFA	50		
	机车王 3	45	实况足球 Ⅱ	35		

本店需 SNK 卡带机，如拥有者速与本店联系

GB 卡目录函索每份 2 元

N64 卡：

推荐类	玛里奥 64	670	麻烦战士	670	时空战士	670
	J 计划 Ⅱ	300	水上电单车	670	实况棒球	670
	实况足球 Ⅲ	670	生化危机	670	飞行之翼 64	520
	玛里奥赛车 64(附原装手柄)	670	方程赛车	670	太阳方块	670
	炸弹人 64	670	时空战士	670	007 黄金眼	670
	机器猫	670	大盗伍佑卫门	670	实况 NBA 篮球	670
	MRC 拉力(对应振动器)	670	Q 版足球	670	VR 飞龙拳	670
	星际火狐 64(附手柄振动器)	670	大金刚赛车(对应振动)	670	滑雪 1080 度	670

	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
配件类	土星大摇杆	250 元	60 元	PS 手柄(原)	90 元	15 元	GB 放大镜	20 元	15 元
	土星方向盘	420 元	45 元	PS 组装手柄	25 元	15 元	GB 电源	15 元	15 元
	土星炸弹人连发手柄	200 元	20 元	PS 制转	80 元	15 元	GB 对打线	15 元	15 元
	土星透明手柄	90 元	15 元	土星制转	80 元	15 元	PS、RPG 手柄(可 1 只手玩)	250 元	30 元
	土星组装手柄	25 元	15 元	PS 记忆卡	60 元	15 元	N64 手柄振动器	250 元	25 元
	土星二型加速卡	60 元	20 元	MD 电源	30 元	免邮费	N64 手柄振动器(组)	160 元	25 元
	土星四合一卡	105 元	15 元	220 转 110V 电源	50 元	免邮费	AV 转接器	80 元	15 元
	PS 双遥控手柄	200 元	30 元	GB 摇杆	25 元	免邮费	N64 组装记忆卡	80 元	15 元
	土星组装光线枪	45 元	30 元	土星记忆卡(芯片记录)	95 元	15 元	土星金手指全集	50 元	免邮费
	土星四倍速卡	85 元	20 元	MD 手柄	15 元	15 元	PS 飞行摇杆	320 元	25 元
	PS 格斗手柄	40 元	15 元	GB 皮套	15 元	15 元	N64 透明手柄	250 元	免邮费

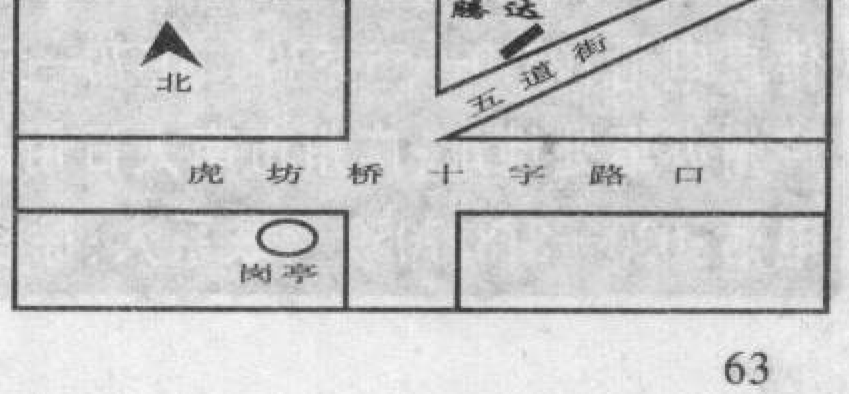
土星原装碟	VR 战士 2	85 元	VR 特警 Ⅰ	85 元	VR 战士对格斗之蛇	85 元
	梦精灵	85 元	VR 特警 Ⅱ	85 元	快打刑事	85 元
	世嘉拉力	85 元	索尼克合集	85 元	邮费每盘 15 元，两盘以上 20 元，以此类推…	
	幽灵 8CD	320 元	东京番外地	85 元		

超任带节目一级软盘每张 3 元，邮购 30 张起邮，邮费 20 元，目录每份 5 元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号　邮编：100050

电话：(010)63153732　联系人：杨诺宾

注：乘车路线：可乘 6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路、25 路、45 路到虎坊桥站下车。



SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS

早知有杰缘何必满街跑

哈尔滨杰缘·天缘电玩批发中心

向上帝承诺——

早来省钱　晚来多花钱　不来更费钱

买的称心——价格低　　专营　各类家用游戏机及周边设备
用的放心——终生维修　　专业　维修游戏机及改街机
玩的开心——新、奇、特　　专心　对玩友热情指导服务

热烈庆祝　杰缘第三分店　隆重开业　凡购机者　赠　宝妈咪

大量现货

土星机（黑色 JVC）	1000 元	PS 机（5502 型）	1300 元
土星机（白色 JVC）	1200 元	PS 机（5501 型）	1450 元
土星机（兰色 JVC）	1300 元	PS 机（7000 型）	1377 元
世嘉机（台产）	180 元	GB 机（万信）	320 元

长期批发

* 杰缘店　地址：哈尔滨市南岗区吉林街 41 号　电话：(0451)3602832　3602831
* 天缘店　地址：哈尔滨市道里区大安街 26 号　电话：(0451)4649077　4649717
* 经纬店　地址：哈尔滨道里区经纬街 211 号



传呼：2323126—3677

早知有天缘何必到？！

PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS

浙江　三颖电器　义乌

义乌市三颖电器商行

本商行专业批发各种高、中档及家用电子游戏机，经营品种有：

N64 位机、光盘机
PS 索尼机（型号有：5500、5501、5502、7000 等）
SS 土星机（世嘉土星美版、JVC 土星、日立土星等）
世嘉Ⅱ型机（双制式）、世嘉Ⅰ型机（双制式）
世嘉彩色手掌机（可外接手柄，连电视用）
GB 手掌机　GB 超薄手掌机
各种 8 位机　电脑学习机

以上品种配件及卡带齐全，价格特优，另外本店设有专业修理人员进行调试及维修，欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址：义乌市稠州中路 92 号　邮编：322000
传真电话：0579—5535396、0579—5539523、9009835
广州办事处地址：广州市南太日用品市场 A—018 档
电话：020—81857059　联系人：徐桂生

唐山新城游戏专卖店

专业维修游戏主机及配件、并办理批发业务

世嘉土星	1150 元	索尼 PS 机	1400 元
SS 原装手柄	80 元	PS 原装手柄	80 元
SS 组装手柄	30 元	PS 组装手柄	30 元
SS 金手指卡	80 元	PS 金手指卡	80 元
SS 4M 加速卡	100 元	PS 原装记忆卡	60 元
SS 电影卡	600 元	PS 电影卡	700 元
SS 制转	70 元	PS 制转	70 元
SS 光枪	60 元	PS 光枪	70 元

原装 GAME BOY 机 330 元、超薄 GB 机 430 元
世嘉 2 型机：台湾产 180 元、原装 580 元赠卡
世嘉游牧民 16 位彩色手掌机：730 元
注：本店备有大量 GB、GG、MD、8 位卡，及 PS、SS 软件，及超任游戏，价格低廉。

另：本店兼营土星、索尼改街机业务，价格低廉，服务到位、欢迎惠顾。

本店地址：唐山市新华中道 6 号，新城中心商场游戏专卖店（唐山酒家正对面）　邮编：063000
联系电话：(0315)2821676　联系人：于晨
批发电话：1393157341

本价格因时间关系，可能有所变动，按时价为准。

北京千里马游戏行邮购价目表

隆重推出:★原装土星机 1180 元(含原装手柄+直读+AV 线+锂电池),PS 机(全配置)1480 元,邮费 100 元。
★GB 套餐 A:(GB 普机+皮套+手柄+放大镜+电源+64 合 1):原价 633 元(含邮费),现特惠价 498 元(平邮 10 元,快件 45 元)
★GB 套餐 B:(GB 豪华版超薄机+皮套+放大镜+电源+64 合 1):原价 713 元(含邮费),现特惠价 598 元(平邮 10 元,快件 45 元)

GAME BOY 卡精品大推荐:(均可办理换卡服务,方法见下)
原装 GAME BOY 手掌机 350 元/台,豪华版超薄手掌机(银色、磨砂透明)435 元/台,普通超薄手掌机 390 元/台,平邮 15 元/台,快件 40 元/台

(凡从本行购 GB 卡,即赠价值 200 元 GB 优惠卡)

大惊喜:★ RB 饿狼传说 特别版 98 元　　吞食天地中文版 只售 88 元

特价推荐:鸡蛋仔 11 合 1(32M):口袋妖怪(绿)、月影村、阿雷沙 3、第二次、辟邪除妖、养鸡物语、信长、隐忍 5、玛莉 64、大金钢 2、金牌玛莉 2 只售 168 元

卡名	内容	价格
改进版新经典 12 合 1(32M)	坦克司令官,陆海空大战,口袋魔鬼(绿),勇者,四驱兄弟,鬼太郎,希望之剑,领土模拟战,创世纪,月影村,吞食,三国	188 元
金榜格斗天书 26 合 1(64M)	正宗 96 王,斩红郎,街霸 2,95 格斗王,饿狼 2,世界英雄 2,斗神传,幽白 4,忍者乱太郎,洛克人 5,悟空激斗,狮子王,四驱车 2,美少女 R,篮球飞人,魂斗罗 2,天使之翼,叮当 2,激龟 3,小新 4,热血硬派,冒险岛 3,役满.	198 元
千里马 12 合 1(精华版 32M)	大金钢 3,恶魔城之漆黑前奏曲,口袋妖怪(蓝),黑船党之谜,正宗 96 王,名作长廊 Ⅱ,骑士物语,樱桃小丸子,太空战士 Ⅲ,三国志(中文),魔法骑士,洛克人 5	188 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食天地中文版,第二次中文版,口袋情人养成 Ⅱ,口袋妖怪(蓝),超级杀人事件,口袋轰炸队,机械人大战外传,金太郎传说,打蟑螂,四驱兄弟,三国志(中),子熊物语,打地鼠	188 元
千里马 10 合 1(珍藏版 32M)	大金钢 3,正宗 96 王,口袋怪物(蓝),口袋轰炸队,第二次,勇者冒险,萨尔达传说,月影村,圣剑传说,隐忍传说	188 元
新热血 12 合 1(32M)	96 格斗王,热血高校,物语,足球,躲避球,新记录,进行曲,排球,曲棍球,斩红郎,97 足球,96NBA.	158 元
超强 28 合 1(32M)	正宗 96 格斗王,炸弹人 3,天使之翼,金刚战士 2,美少女,篮球飞人,忍龟 3,蜡笔 4,热血高校,兔宝宝,雪山兄弟,菲力猫,魂斗罗,好小子,世界杯足球,忍者龙剑传,泡泡龙,米老鼠 5,怒之要塞 2,顽皮童,蝙蝠侠,篮球,雀四郎	158 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红),95 格斗王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	178 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志中文,信长野望,吞食天地,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次机械人大战,GB 长廊,圣剑传说.	168 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2,家庭战争,大金钢,95 格斗王,银河战士 2,第一次机械人大战,浪漫沙加 2,雷光战士 2,斗人魔镜传,鬼神降临 4,王国物语,SD 战国传 2,沙特传说,阿雷沙 3,圣斗士星矢,鬼神降临 1.	178 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2,雷光战士,魔界塔士 3,SD 机动战士外传,魔法骑士 2,三国志,SD 战国传 3,玛莉兄弟 3,天使之翼,篮球飞人,吞食天地,幽白 4,达菲鸭,热血物语,美少女战士,蜡笔小新 4.	178 元
体育全集 20 合 1(32M)	亚特兰大,97FIFA,95 格斗王,96NBA,篮球飞人全国版,世界杯足球,11 项全能,高尔夫球,弹平,曲棍球,机车大赛,明星摔角,花式撞球,棒球,乒乓球,排球,迷你高尔夫,网球公开赛,橄榄球,热血躲避球	158 元
64 合 1(48 个无重复游戏)	虎鸽,法拉力赛车,F—15 战机,忍龟 3,蓝精灵 2,乱马 1/2,玛莉兄弟,方块,香港麻雀,玛莉医生,越野摩托,企鹅推冰,排雷,平安京怪兽,黑白棋,功夫小子,淘金者,阿弥陀,四川省,役满,色子方块,逃狱金刚,打砖块,拼图,狗崽,小猪塔,掷色棋,屠龙记,太空侵略者,蛇,推石镇,水管,热恋棋,俄罗斯方块,矿王,子熊物语,仓库番,上海麻将,石道,坦克,网球,雷霆战机,锄大 D,汉堡包,空手道.	128 元
单卡	月影村,斩红郎,三国志,吞食天地,索尼克 3D,大金钢 3,恶魔城,迷你四驱,正宗 96 格斗王	一律 60 元

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏(64 合 1,除外),绝无重复,小容量(如坦克,网球,俄罗斯等等)均忽略不登,所有文卡均有记忆,敬请注意。 另:GB 皮套 25 元/个,手柄 20 元/个,电源 20 元/个,放大镜 35 元/个,对打线 30 元/个,此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个,2 个以上邮费 20 元。

独家推出 ●FC 热血八合一:格斗传说,篮球,足球 3,新记录,排球,曲棍球,物语,躲避球。　只售 75 元

任天堂文卡(均附中文说明书,全新电池,均可在普通八位机上运行,**凡从本行购 FC 卡,均赠永久性八折特惠卡**,持卡即可按当月广告价八折购 FC 卡,次数不限)

特别推荐
★英烈(金庸)群侠传(电脑游戏完全移植,张无忌,杨过,郭靖……众多武林英杰伴你笑傲九州)
★勇者斗恶龙 6(评价极高之勇者系列 3 代中文汉化版,真正中文收藏珍品)　每种只售 120 元

分类	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
中文游戏 RPG	勇者斗恶龙 2 代	120	魔神英雄(创世纪)	120	魔域英雄	120
	最终幻想(银河时代)	120	三十六计	120	萨尔达传说	80
	重装机兵	85	封神榜	95	外星战士 Ⅱ(加强版)	120
	吞食天地 Ⅱ(即吞 Ⅲ)	95	上海大亨	110	三国英杰	120
中文游戏 SLG	甲 A 联赛	120	爆笑三国	120	战国群雄	120
	隋唐演义	120	第二次机械人	110	水浒	110
	杨家将	120	超级大富翁	120	疯狂鸡蛋仔	110
	三国忠烈传	120	超魔兽大战	110	第三次机械人	120
	第四次机械人	120	半熟英雄	110		
	楚汉争霸	120	三国 Ⅲ	110		

分类	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
日文	三国 2—霸王大陆	90	太空战士 3	95	勇者斗恶龙 4 代	90	光荣水浒	79
	维新之岚	148	光荣三国	78	圣火徽章 2	95	圣火徽章	78

实在的换卡方法:(需在本公司购买的卡带才可办理)
1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好,连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时,每盘交纳 20 元手续费+包装回邮费+差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退,一盘只能换一盘。
5. 卡差价以新一月广告为准。若与划线条件不符,恕不办理换卡。
6. MD.FC.GB 卡种不同,不可互换,FC 动作卡不办理换卡。
(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款)
邮编:100043 (以上所登卡平邮一律免费,快件一盘加 15 元,增加一盘,多加 5 元。)　电话:010~68807847
●我部有多个因地址不清而退回的包裹,请未收到卡带的玩友来电查询。
千里马玉泉店:地铁玉泉路东北口,或 337,373 路玉泉路下车,启迪书店内　古城店:地铁古城站西北口,日月商城内
门市低价供应百余种世嘉卡带 38—48 元

广告

湖南友联游戏中心

	原装世嘉土星机(直读、AV线、原装手柄、中文说明书)送软件十张,110V电源1个	1200元
	索尼机(直读、AV线、原装双手柄)送软件十张,110V电源1个	1500元
游戏机	GB(老式)、送卡、外接电源、放大镜	500元
	GB超薄、送卡	520元
	世嘉Ⅱ型机(双手柄、电源、N—P双制式)	200元
	世嘉彩色手掌机(带屏、送电源1个)	750元
	GG机(送卡)	720元
	N64	1300元

游戏机配件				
	SS原装记忆卡	150元	PS原装记忆卡	80元
	SS4M加速卡	140元	PS组装枪	55元
	SS原装枪	180元	PS原装枪	180元
	SS组装枪	55元	PS组装手柄	25元
	SS组装手柄	25元	PS原装手柄	80元
	SS原装手柄	80元	PS制转	80元
	SS制转	80元	PS原装光头	300元
	SS原装手台	260元	SSJVC光头	270元
	SS连发手柄	60元	SS三洋光头	250元

土星、索尼软件品种繁多、价格低得让你无法相信。速来电询问、免费索取目录

邮购地址:湖南省长沙市蔡锷北路123号友联游戏中心邮购部 邮编:410005

查询电话:0731—2229097 批发电话:0731—4427424(传真)

沈阳·电精 游戏专卖店

一触即"发"将从电精开始

大规模批另:土星、索尼、N64、超任、各种光碟机、MD机、MD手掌机、GG、GB、光盘、卡带及各种周边设备配件。

一触的原则=主机保修、保养、半年(免费)

即发的条件=价格低、信誉好、买的放心、用的称心

· 专业人员维修"病机"、速度快、"起死回生"

· 街机大手台满足您街机的感觉(一模一样哦!)

· 第1—68期游戏志为您"出谋划策"

欢迎批另的各界朋友,电精恭候您的选择

保修·保养·维修·保修·保养·维修·保修·保养·维修

店址:沈阳市黄河南大街47号(省供销社正对面)

☎:024—6250074 139—9884609

联系人:高先生

合肥游戏之屋

电玩专营店

本店专营N64、SS、PS、MD、SFC、GB、GG等各类高中档家用电子游戏机,长期以优惠价格为省内外商家、玩友提供优质商品及服务,并真诚欢迎各地商家、玩友前来批发、零购。

★各类游戏机周边软件及配件,品种齐全,应有尽有。

★新到多款有关游戏的故事动画VCD,欢迎广大玩家购买收藏。

★免费提供各类港、台游戏杂志及攻关秘技,供玩友翻阅,查看及复印。

★特聘专业人员维修保养SS、PS、N64游戏机,专修各种疑难杂症。

★本市玩友可凭当月《电子游戏软件》杂志到本店换卡免手续费。

玩友来信请在信内附回邮信封及邮资

地址:合肥市红星路36号(商之都东80米)

火车站乘1路车黄山大厦站下

邮编:230001 联系人:杨健

电话:(0551)2661691

GAME SHOP 游戏专门店

瑞格电玩 RFGAL TV GAME SHOP SHANGHAI

瑞格出击,威力可期

FORNET 享誉欧洲极高知名度,极稳定之 CD—R,瑞格率先引进,诚征各地经销商。

科技的极致产物—DVD 现有全系列日本先锋 PIONEER AC—3 测试片及全系列正式引进版号之故事片,含多国语言,多种文字,AC—3 音效,分享各地 AV 影音发烧友。

DVD 制作,日本 PIONEER 技术支援之 DVD 制作业务。

MEGA CD 光碟批量复制系统

具有操作简易,强大功能,维护简单,无须电脑知识,五分钟学分操作,完善的售后服务,并有壹年免费服务,有一拖六、十五、三十六、七十二等系列供选择。

SS、PS、SNK 等精彩好游戏,数十种国内未曾出现过的节目现由瑞格引进中,以分享玩友。

HMD 帽式立体眼镜,超时代的 120 寸 AV 视听新感受,日本原厂提供一年的售后服务,打机看 VCD,LD,DVD 乐趣十倍升级。

TOSHIBA , SONY 电视投射器,可做 50—100 寸大画面投射,享受个人家庭影院的新纪元!

◈瑞格电玩通告所有玩友,只有黄陂南路 719 号才是真正的瑞格,别无分店。

上海市卢湾区黄陂南路 719 号 邮编:200025

TEL/FAX:021 - 63744003

欢迎来电来函索取各项资料目录。

广告

UN 游戏快递

特别介绍：
GB 套机(GB 机＋皮套＋电源＋放大镜＋手柄)360 元　邮费 10 元
GB 卡黑船党之迷　恶魔城每片 65 元　邮资 10 元
原装彩色液晶手掌机(用普通世嘉卡)660 元　邮资 30 元
八位游戏机＋枪＋卡　70 元　邮资 15 元

GB 卡

GB 机(原装)298 元/台，超薄豪华型 398 元/台　邮资机器 15 元，卡 10 元

合卡：76 合 1、48 合 1、32 合 1 等十余种卡一律 50 元

12 合 1(F)陆海空大战　宠物蛋　口袋怪兽　月影村　四驱车　吞食天地　中文三国　鬼太郎　希望之剑　勇者传说　创世纪外传　领土模拟战	155 元
11 合 1(B)宠物鸡　口袋怪兽　第二次　大金刚 2　月影村　阿雷沙 3　隐忍 5　玛莉 2　避邪除妖　信长野望　N64 超级玛莉	155 元
10 合 1(F)大金刚 3　96 格斗　口袋怪兽(青)　第二次　萨尔达传说　月影村　圣剑传说　隐忍　勇者冒险　口袋轰炸队	155 元
12 合 1(H)大金刚 3　恶魔城 3　黑船党之迷　口袋怪兽(青)　96 格斗　中文三国　太空战士 3　魔法骑士 2　洛克人 5　骑士物语　玛莉 2　樱桃小丸子	155 元
9 合 1(C)超级装甲骑兵　口袋怪兽　月影村　宠物蛋　洛克人 5　96 格斗　中文三国　太空战士 3　四驱车	155 元
14 合 1(A)大金刚 2　第二次机器人　中文三国　J 联盟　圣剑传说　隐忍　吞食天地　信长野望　复活邪神　女神转生 2　魔法阵　玛莉 2　超级玛莉	155 元
14 合 1(B)第二次中文　中文吞食天地　中文三国　四驱车　口袋怪兽(青)　金太郎传说　打蟑螂　子熊物语　打地鼠等	155 元
16 合 1(B)中文三国　吞食天地　SD 战国传　女神转生 2　雷光战士　魔界塔士　SD 机动战士外传　魔法骑士 2　玛莉兄弟 3　天使之翼　篮球飞人　白书 4　达菲鸭　热血物语　美少女战士　小新 4	155 元

12 合 1(G)斩红郎　96 格斗　97 足球　96NBA　热血全集	130 元	18 合 1 96 格斗　龙珠 2　狮子王　美少女　斗神传　篮足球	120 元
20 合 1 体育全集　亚特兰大　97FIFA　95 格斗　97NBA	130 元	16 合 1 斗神传　95 格斗　白书 4　龙珠 Z　小新 4　莉兄弟	120 元
11 合 1(E)第四次机器人(中文)　校园 OK　四驱车　大战争	130 元	12 合 1(A03)中文三国志　95 格斗　第二次机器人　隐忍 5　J 联盟	110 元
12 合 1(E)第四次机器人(中文)　口袋怪兽　信长野望	130 元	15 合 1 斩红郎　饿狼传说　洛克人 3　美少女　魂斗罗	105 元
11 合 1(A)第四次机器人(中文)口袋怪兽　中文三国　女神转生 2	130 元	11 合 1 斩红郎　J 联盟　灌篮高手 2　魂斗罗 2　花式撞球	98 元
21 合 1(A02)96 格斗　侍魂 3　剑勇传说　玛莉 4	110 元	13 合 1 斩红郎　第二次机器人　吞食天地　龙珠 Z	120 元
21 合 1(A03)96 格斗　侍魂 3　悟空飞翔传　玛莉 4	110 元	10 合 1 萨尔达传说　吞食天地　鬼神降临 5　三国中文　领土模拟战	120 元
16 合 1　96 格斗　侍魂 3　玛莉兄弟　食鬼	110 元	9 合 1 第二次机器人　三国中文　圣剑传说　魔界塔 2　女神转生	120 元
24 合 1(B)96 格斗　95 足球　白书　小新	110 元	9 合 1 第二次机器人　吞食天地　七龙珠 Z　信长野望	110 元
		8 合 1 大金刚　卡比之星　BLG 足球　复活邪神 3　隐忍	120 元

GB 单卡一律 48 元(不含邮资)

四驱车 2	口袋怪物	96 格斗王	95 格斗王	97FIFA	三国志(中文)	斩红郎	饿狼传说
月影村	第二次机器人	96NBA	篮球飞人	斗神传	侍魂		

世嘉卡

世嘉机Ⅱ 180 元/台　随机配三卡 380 元/套
邮资：30 元/台　世嘉卡：15 元/片　30 元/三片以上

水浒传(中文)	165 元	阿 Q 连环泡(中文)	115	封神榜(中文)	162	大富翁(中文)	90
三国 3＋信长	100 元	吞食天地 3(中文)	165	信长霸王传(中文)	125	武将风云录(中文)	120
古代封印	70	大航海时代 2	70	众神遗产	78	梦幻模拟战 2	70

8 位卡价目：

		圣火徽章Ⅲ	110 元	萨尔史传说	55 元	南北战争	70 元
		黄金组合四	150 元	萨尔达－中文版	65 元	水浒传	70 元
半熟英雄	50 元	世纪大战	75 元	魔神英雄	55 元	英雄战记	85 元
半熟英雄	56 元	荆轲新传－中文版	60 元	成吉思汗	70 元	太空战士Ⅰ	65 元
SD 机动战士	90 元	恐龙斗士Ⅰ	65 元	重装机兵－中文版	80 元	太空战士Ⅱ	65 元
三国志Ⅱ	80 元	恐龙斗士Ⅱ	65 元	第二次机械人－中文版	75 元	太空战士Ⅰ＋Ⅱ	95 元
三国志Ⅲ	60 元	吞食天地Ⅰ	70 元	圣火烈传	50 元	太空战士Ⅲ	90 元
三国志Ⅴ	70 元	吞食天地Ⅱ	80 元	勇者斗恶龙Ⅲ	75 元	封神榜－中文版	75 元
元朝秘史	75 元	铁拳对钢拳	90 元	勇者斗恶龙Ⅳ	80 元	第四次	80 元
圣火徽章	75 元	帝国战记	70 元	里见八犬传	70 元	吞食天地Ⅲ	80 元
圣火徽章Ⅱ	90 元	钢弹物语三	90 元	不如归	70 元		

PS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装索尼手柄	70	15
组装索尼手柄	25	15
原装记忆卡	120	15
索尼记忆卡 15BLOCK	50	15
索尼记忆卡 120BLOCK	150	15
索尼金手指	65	15
索尼无线手掣(二对一)	170	15
索尼 VCD 电影卡	640	30
索尼制转器	55	15
化解危机枪	300	15
索尼枪	60	15

SS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装土星手柄	70	15
组装土星手柄	25	15
16M 记忆卡	100	15
8M 记忆卡	85	15
SS 电影卡(原装/组装)	730/540	15
SS 加速卡	80	15
SS 无线手掣(二对一)	170	15
SS 制转器	55	15
SS 枪	60	15
SS 原装枪	180	30
原装方向盘	320	50

综合附件	价格	邮资
N64 机(赠一卡)	1380	100
N64 光碟机(赠金碟)	2480	100
SS、PS 两用带振动飞行摇杆	370	30
土星 JVC 光头	220	20
土星三洋光头	220	20
索尼光头	220	20
土星、索尼两用冲锋枪	190	30
土星、索尼 N64 三用方向盘	370	50
方向盘 SS/PS	280	50
土星四合一卡(加速、记忆)	120	20
土星 必杀记忆手柄	220	20
索尼必杀记忆手柄	220	20
土星、索尼对打线	40	20

邮购地址：天津市 228 号信箱(和平区多伦道 169 号大院内)　**邮编：**300020
收款(信)人：天津市工商科技联合开发部　电话：(022)27302546
天津东方商厦五楼儿童大世界"智慧王国"(南开区西南角)
沈阳沈河区小北关街 92 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话：(024)8505596
河南安阳：自由路安家庄小区 5 号楼　电话：(0372)5952680
北京星光照　海淀大柳树路 17 号　010－62242821　联系人：张先生
广州联系人：白卫民　电话：01393066421　020－81586354(宅)

可供软件：公司备有大量世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种，价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

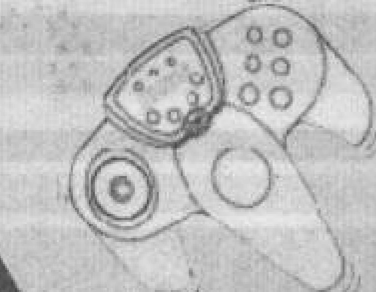
●本地玩友以门市当日报价为准


街皇® GCD
领导街机新潮流
街皇 GCD 赚钱胜过电脑板
SS、PS、138 合 1 至 256 合 1
抢机、车台、对打、过关、飞机、智力、各类游戏尽在其中、真正物超所值。换光碟就等于换电脑板。
新游戏三天上机,确保业者抢占先机。
高精度全屏幕图文分析，高速度 CPU 处理技术，全方位追踪控制游戏程，准确计命计币，再也不会出现丢币、定板现象。
1P*2P 均可单打及随时加入，横板、直板运作自如。
ABS 新外壳，一体化设计合理，流线型美观大方。
平放竖挂,防尘散热,坚固耐用。
拥有街皇
机室兴旺
铁拳 3 代、拳皇 97 即时出场，已在各地引起轰动效应。
街皇 GCD 新游戏
特快
特多
特精彩
街皇——信心的标志
利益的保证
质量超群
一年包换
GCD
STREET GAME ELECTRONICS CO., LTD
哪里有街机，哪里就有街皇！
STREETGAME
街皇电子
深圳市街皇电子有限公司
总经理：卓边光
地址：深圳宝安 41 区 11 号 A 座 6 楼 电话：(0755)7894448 7893448 传真：(0755)7894448
街皇广州分公司：(销售维修面向全国)
经理：卓京光
地址：广州市站前路 29 号
副经理：罗文凯
电话/传真：020—86669094 电话：020—86529357
街皇番禺办事处：(服务周全)
联系人：陈彪
地址：广东番禺市市桥镇隆美村迎宾路 50 号 电话：020—84879260
办事处：·河北(保定)0312—5058888 侯树平 ·辽宁 01394232268 杨仁守 ·成都 028—3178891 杨中文
·西安 029—7880144 阎志义 ·河南(郑州)0371—6975654 刘森·江西(南昌)0791—6286251 包振铭·云南(昆明)0871—3102231 陈超
·贵阳 0851—6851648 杨欣·南宁 0771—3139022 王文英·兰州 0931—8839201 李小海 ·重庆 023—63842732 罗代忠 ·乌鲁木齐 0991—4515001 张新临·杭州 0571—8823520 郑志忠 ·柳州 0772—3801400 陈生· 哈尔滨 0451—6528800 马颖

CD 64
CD - ROM DRIVE

獨家

令您享受更全面之打機樂趣



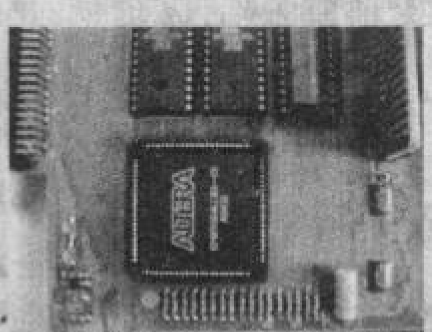


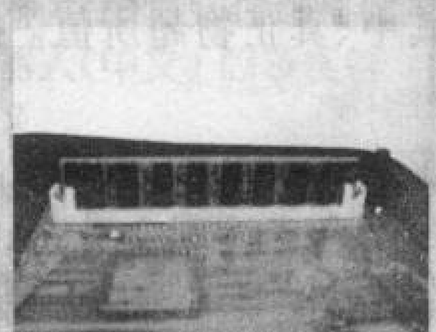
全 新
64 BIT 電視遊戲機
專用 CD 光碟機

超特異功能
*金手指密碼對應。
無敵，選關及不死身
等秘技，任君選擇。

選用高質數及高科技之零件

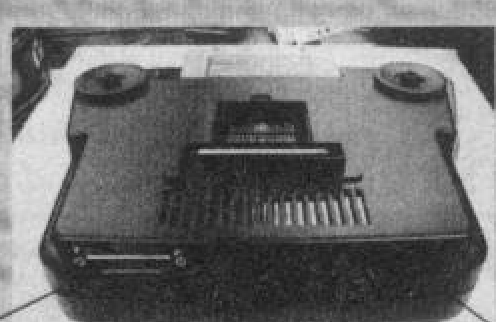
採用高科技及穩定之 ASIC，減少線路上干擾，將效能發揮至極限。選用正規電腦上之 RAM MODULE。用戶可自行 UP-GRADE。





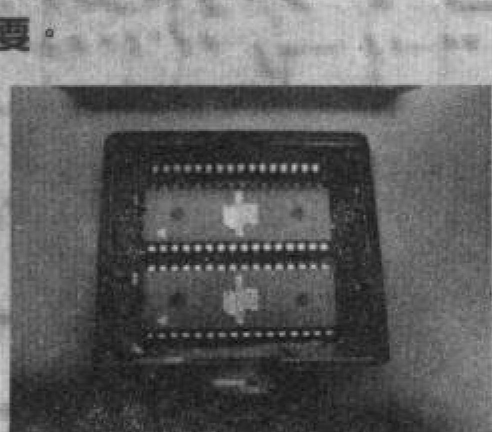
可外接電腦及耗電量極低

可外接電腦，使功能發揮更大使用普通火牛耗電極少，更加穩定。



BIOS 容量可擴充

預設 BIOS 更換窗口，將來可更換及使用更大之容量及 UP-GRADE 需要。



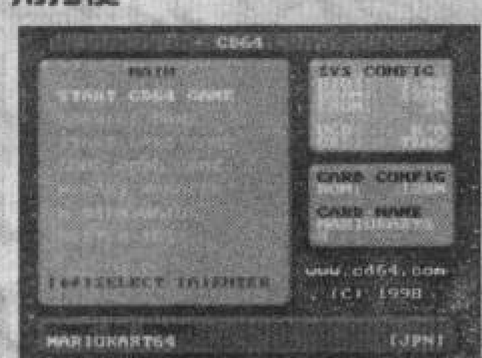
免用轉換插，全球適用

開機用可直接放在 CD64 機上，免用轉換插，適合，歐洲，美國及日本機種。



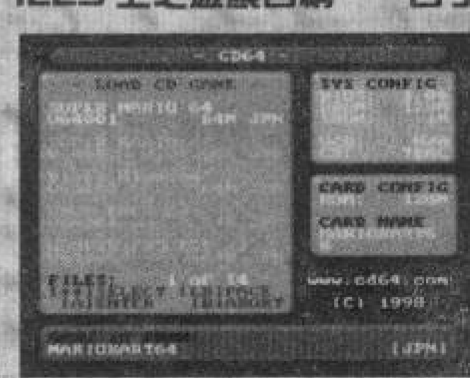
真正之模擬器 EMULATOR,

所有功能，直接用手掣操作免除所有額外按掣，WINDOW 式畫面設計，使用方便。



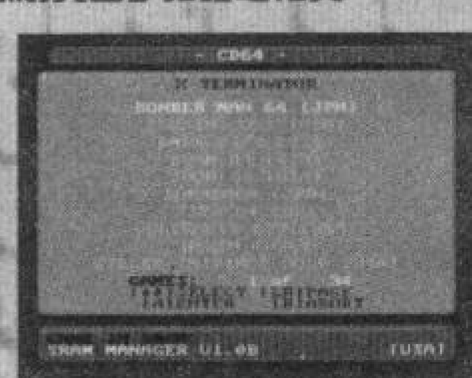
可顯示 FILES 上之遊戲名稱

FILES 上之遊戲名稱，一目了然



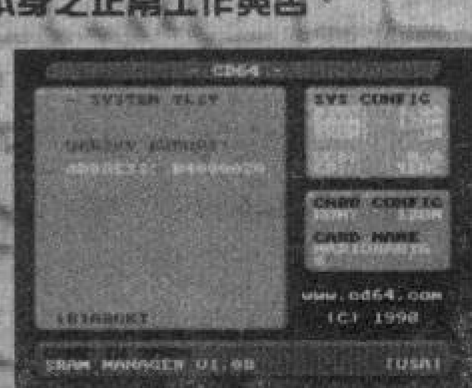
獨有金手指功能

獨有金手指功能，內置金手指密碼，用戶亦可自行輸入密碼，無敵，選關及其它秘技任君選擇，最多同時可選用無限個秘技，比 ACTION REPLAY 更厲害更免除購買金手指咭之花費



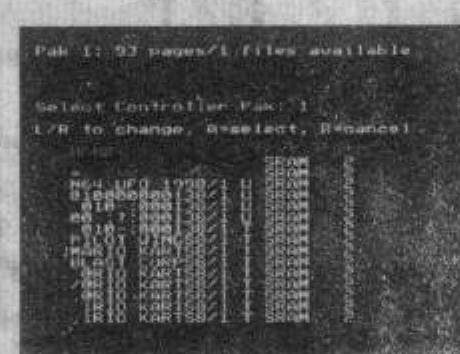
自行測試功能

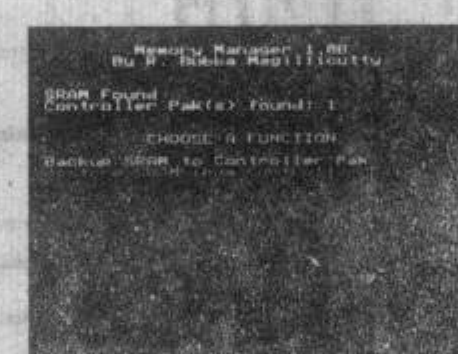
CD64 之自行檢查，可準確測試本身之正常工作與否。



SRAMSAVE 電池記憶儲存功能

可將 SRAM SAVE 電池記憶儲存下來，一個普通 256K RAM CARD 可儲存 15 個 SAVE。配合其它程式，最多可儲存 256 個 SAVE。





無間斷記憶保存功能

熄機後，可保存遊戲資料，下次毋須再 LOAD CD，而避免 CD ROM「提早玩完」。

提供軟件輔助

日後本公司提供軟件輔助程式，可使 CD 64 功能發展至無限。



INTERNET 上網技術支援

國際互聯網上技術支援，提供最 UP-DATE之資料。

盒帶資料顯示功能

盒帶上之遊戲名稱，容量一一顯示。

用戶可自行 UP-GRADE

使用 FLASH ROM 作為 BIOS，用戶只須透過讀碟或連接電腦便可自行 UP-GRADE。

萬用 CD FORMAT

兼容其它碟種。

國內總經銷：港星行遊戲機專門店
地址：廣州，文園電器交易市場，8044 舖
電話：（020）8184 0279
（020）8188 6712-3252
傳真：（020）8192 0415
莫先生接洽

●最近的读者来信褒贬参半，这期闯关族的家刊登了一、两封表扬信。说实在话，谁不愿意听好话愿意挨骂呢！但杂志对表扬信一直持慎重态度，以免引起反感。俗话说：“公道自在人心”，登什么样的信是杂志的自由，但口碑如何又是一回事。现在读者来信仍旧很多，无论是表扬还是批评，甚至骂得“狗血喷头”，我们都看成是鼓励和鞭策。为什么？很简单，谁撑多了要骂你开心！主要是不满意。不满意要发发牢骚，大家花钱了嘛！如果有一天牢骚都没有了，死气沉沉，那杂志真的要“无疾而终”了。中国古代有话：“哀莫大于心死！”什么叫“心死”？希望没有了。

●《都市流行·COOL》将于五月中旬出版，封二的彩色广告大家可能已经看到了。文章的要目在广告中都有。这本书是由日本 WANI BOOKS, CO.TOKYO 授权。介绍最前卫，最新潮的青少年流行服饰，4000 多款彩色黑白照片，真的是很“酷”。喜欢和想了解流行服饰文化的读者绝对值得一看(因为你在别处绝对看不到)，看完这本书，你可以大言不惭地说“比酷，我说了算！”

●《GAME BOY 特辑》是国内第一本(大概也不会有第二本)GB 专辑，小编们共搜罗到近 500 部 GB 游戏，包括游戏简介、攻略要点、生产厂商、日期、容量等，加上硬件及周边设备介绍，十几部游戏详细攻略和 GB 实用秘技精选，实在是心血下了不少。虽然不免挂一漏万，在目前条件下大致也算详备吧。GB 玩家很多，关于 GB 的资料却很缺乏，杂志偶尔刊登一两篇介绍，实在不解渴。做 GB 专辑是费力不讨好的事，编起来很辛苦，而对象面比较窄，销路有限，精明的出版商是不屑于做这种傻事的。在今天次世代机大行其道，轰轰烈烈之际，GB 玩家终于有了一片自己的园地，应该说是“礼轻情义重”吧！

以上两本书都已开始邮购，请看目录页的邮购广告。

●《'98 增刊》正在着手筹划编辑中，估计暑假期间面市。《'97 增刊》无论从内容、制作到价格(绝对超值)都是编辑部最满意的。想超过《'97 增刊》当然不容易，但至少应不相上下。读者有什么想法、要求、建议可来信，我们将会择优采纳。

●为了报答广大闯关族对杂志几年来一贯不懈的支持和爱护，也为了满足玩友们的要求，今年杂志将搞两次大的有奖活动。一次是游戏排行榜，年底大抽奖，奖项将在 7 月份杂志刊出。另一次……，暂时保密，估计也在 7 月前后出台。这两次有奖活动均奖项丰厚，获奖面大。相信大家一定“喜出望外”。

●苏州的尤伟，天津的东方，淮杨的沈小林等读者来信对第四期杂志《游戏原画设定》一书的广告提出一些疑问，现回答如下：①这本书不是杂志社编的，当然就与杂志社无关，凡是杂志社编的书，我们会加以说明。不是杂志社编得书也可以质量很好，并不一定就会“上当”。②只要具备相关手续，符合广告法的规定，什么人和单位都可以刊登广告。③是否有 SNK 授权，是否合法，是出版社的问题。杂志只是传播媒体，无权审查出版方面的版权合同。

闯关族的家



看了 98 年第 3 期杂志，心底里觉得好。

一、终于又介绍封面封底了(上次 95.10)，不然我怎么也猜不到封面是高达。

二、本期最抢眼的是“游戏新闻眼”与“新闻分析报道”！贵刊的“新闻分析报道”一直办得很棒，与“GAME BAR”等一样，非常受欢迎！

三、哇，贵刊真是越来越厉害了，“中国电玩榜”！我肯定要参加(重在参与)，加油啊！

四、“霸王塾”让你体验文字艺术的无穷魅力。“格斗天书”欣欣向荣。“乱舞势力”让漫画迷们知道真正的“舞”艺；“科普园地”和“游戏制作人门”培养着中国下一代“戏王”，“大墙画廊”更是越来越“火”了。

五、本期彩页我认为是目前最好的！MD 彩页让我重温了昔日游戏乐趣。从“中日插画比赛”中，我看到了中国漫画并不比外国差到哪里，有些甚至还更好些(夏洛特)。唉，致命弱点——故事性。

六、贵刊的攻略是我最为欣赏的，简洁、实用、全面，有艺术性，图文并茂……。终于有《格兰蒂亚》的攻略了，菲娜全身照真动人啊！2 月份我还在纳闷：其它刊物都有了，可贵刊却不见动静，我想可能是贵刊在 97.11 介绍过，不再出攻略了吧！当时真是很遗憾呢！我现在明白啦，追求一流品质是贵社的一贯宗旨，不出则已，一出必定惊人！

七、“闯关族的家”扩容了，高兴啊高兴：第一次看到“家”时(95.11)，让

●对杂志评语：革命尚未成功，杂志仍需努力　自贡　林海

●本期最不喜欢栏目：中国电玩榜幸运读者名单—因为没有我　南京　宁书科

人吃惊不已。当时敢于刊登读者“挑肥拣瘦”、“刺儿话”的有几家？可贵社不仅抗住了读者的“严打”，还越办越有特色；笑痛肚子的“电玩迷语录”愿今后更有趣，更有内涵！“家”的封面人物尺寸大，选材好(美女当然受欢迎)，每次看见她心情都很愉快（现代蒙娜丽莎之微笑版)，下期会更好吗？！建议“家”的背景黑球可否浅一些，看字时有些吃力。　　**四川广汉　乔洪羽**

近期杂志刊登读者来信以批评居多。我想，如果多登些建议，少一些批评，不是会更好吗？

杂志在不断进步完善，虽然有些迟缓，却是在行动。现在需要的是广大读者的理解和支持。如果这种批评信过多，而读者又觉得杂志没有多大改进，就会形成恶性循环。所以最好多登一些好的建议和想法。

目前在国内还没有一家同类的杂志能与《电软》一争高下。读者喜爱它的原因大概有4个：1) 由正规的软件杂志社出版；2) 内容真实、充实；3) 印刷精美，有收藏价值；4) 价格适中。现在杂志比以前更精美了，但却招致了许多玩友的不满，原因就是和广大读者的需求有不相符之处。就象现在的SQUARE公司，游戏一个比一个漂亮，但游戏性却没有跟上发展步伐；PS为何获得如此巨大的成功，因为他摸清了消费者的心态。虽然有少部分人反感PS，但大多数玩家还是赞同它的。

那么，杂志上出现什么内容，到底怎么办才能让读者满意呢？我和一些玩友讨论过几次，总结出以下6点，当然有一定片面性，但值得参考一下。

读者希望在杂志上看到的内容：

(1) 自己所拥有机种（包括ARC）的软件情报(包括攻略、秘技偏方)。

(2) 内容详尽，报道及时的国内外新闻。

(3) 关于电玩研究和讨论方面的文章。

(4)有一定趣味性和观赏性的栏目。

(5)疑难问题的解答。

(6)广告。

希望杂志在发布新书广告时，能有较为详尽的介绍，使读者能够了解此书的大概情况，看看自己是否需要，再去购买或邮购。**河南周口市　王刚**

（无类按：建议很好，我们将尽可能在书的预告中对内容做较详细客观的说明，并说明读者的对象。）

建议：1.“游戏新闻眼”中的新闻很准确、很及时，但对一些重要事件（如98年第3期中“世嘉变革”等）可否再深入介绍，改为特稿形式，着重介绍事件的背景、经过及影响；2.“次世



代天空”栏目已趋于成熟，请继续努力。另外，如果编辑们对一些中小公司的优秀作品给予推荐，那将会更好吧；3. 建议把“天堂任鸟飞”和“世嘉世家”合并为一个栏目，以介绍国产游戏为主，从而推动中国游戏业的发展；4.“格斗天书”有了长足的进步，从以前的只介绍出招，发展到对战术、心理的经验“传授”，而且是玩家来信，更可以交流经验。版面也适中，不多也不少。总体来说——Good；5.“科普园地”是我认为办得最好的专栏，它教给我许多知识，只可惜内容太少了；“秘技天地”办得亦很不错，希望保持下去；6.“蓦然回首”和“龙哥热线”，一个给读者以横向概念，把各个时期的杰出人物集结在一起，使家长们再也不能说游戏只是为了“玩”；另一个以问答形式解决了玩家的疑问，应该扩大版面。总的来说两个栏目都很好，就不知《人间五十年》后会有什么可回首的文章；(可否透露一、二？) 7.“闯关族的家”——众多书刊中最勇敢的把批评信排印出来的栏目，我十分佩服！但主编(可能是主编)却不肯实现众玩家的诸多共同愿望(如“发行半月刊”等)，使我们的积极性大受打击。也许你们有自己的苦衷，但对正确的意见还是应该克服困难去做到。在最新一期增加了几则笑话，让我看到了“电刑室手记”的影子，这很好！我们就是要把好的东西换个新花样拿出来（莎士比亚的戏剧不知改了多少回)；还有，编辑们秉着尊重读者来信的态度，把投稿全部抄录下来，我个人认为没有这个必要。每位来信的读者都是出于对贵刊的喜爱而提出建议的，若只把他们的信的主要内容保留下来，寒暄、自谦之辞大可删去。都是为了心爱的杂志——《GAME 风景线》——的进步，我相信各位开明的玩友(应该都很开通，

电玩迷语录

数学老师：“阿胜，一颗鸡蛋要煮三分钟，五颗鸡蛋要几分钟啊？”

阿胜：“十五分钟。”

数学老师：“笨蛋。也是三分钟啦！再问你，一台GAME BOY500元，五台多少钱？”

阿胜：“我知道，是500元！”

被阿胜气得发昏的老师

外一编：

数学老师：“我再问你，一台GAME BOY要500元，那5台是多少钱？”

阿胜：“不要钱啊！《电软》杂志会送的！”

杂志社110报警电话：“土匪打劫啦！”

●广东肇庆的李展宏告诉我们：如果广告再登那么多，不如改叫“电子游戏广告”。

●辽宁辽阳孙家鸿说：“97格斗之王”的移植没有“BREAK MY HEART！”

不然也不配玩游戏）不会介意的。8.“大墙画廊”占地面积太大，应缩减在1—2页；“广告”是玩家的众矢之的，我也不想多言。作为有发展眼光的主编，您看着办吧！9.“GAME BAR”可谓风险最大，也苦了三位“评论家”。因为玩游戏的主观性极大，每个人有每个人的兴趣。文化不同，对同一游戏的看法也会有所不同。有的玩家（包括我）见到自己的所衷爱的GAME未能拿到高分而指责编辑不公，也在所难免，还请海函。希望三位编辑不要介意、气馁，继续从客观的视角评价每一部游戏。

最后，我要批评贵刊的《格斗天书·3D版》（后简称《格·3D》）了；《'96格斗天书》掀起了一片热潮，各路“英雄”纷纷响应，创造了贵刊历史上的一项记录。我也期待着在今后几年内会有同样精彩的工具书再次亮相，终于，《格·3D》面世了，但使我极为失望的是该书只对每招如何使用作了介绍，对系统的研究却毫无踪影，试问玩过次世代格斗游戏的人，谁人不知其游戏中已有“练习模式”。 **北京 李嘉**

风马君最近一直“缄默不语”，其原因有可能是：A.患痴呆症；B.装酷；C.失语；D.良心突发，怕自己的废话占了太多篇幅，而留出空间刊登玩友们的秘技；E.失恋了；F.没有值得说的话；G.冬天没有草吃，饿得没力气说话；H.整天想入非非，没空说话；I.冬眠中；J.江郎才尽，搜肠刮肚也想不出好台词，怕说不好反遭玩友们笑话，索性不语。K.风马的牙齿全掉了（老掉的？），最近镶了一口金牙（24K的），“金口难开”（怕被打劫）；L.马马虎虎，已被主编雪藏；M.THE END；N.最近人气下降，妒忌S.P君的人气高涨；O.在街机厅“格斗”时以PERFECT连胜10局的成绩大败S.P君，狂笑至嘴合不拢，经医生诊断为“颌关节脱臼”，目前正在做复原手术。P.深夜看恐怖录像导致精神分裂；Q.被“魔法师”用究极冰冻魔法（耗费MP99）冻于冰中（温度为绝对零度），成为一匹具有很高艺术价值和收藏价值的“冰马”。据悉该“马”已被魔法师拍卖出去，成交价为人民币100万元；R.天知地知风马知。

我选（B、D、E、H、I、J、L、M、O、Q、R），你呢？

栏目人气行榜（纯属个人意见）

第1位《大墙画廊》9.9分

第2位《秘技天地》9.2分

第3位《游戏新闻眼》9.0分

第4位《GAME BAR》8.4分

第5位《天堂任鸟飞之GB天地》8.0分

第6位《玩具总动员》7.7分

第7位《游戏制作入门》7.5分

第8位《次世代天空》7.4分

第9位《格斗天书》7.0分

第10位《乱舞势力》6.5分

期待栏目：《电刑室手记之再出江湖》

书刊人气排行榜

第1位《'97增刊》9.9分

第2位《'96格斗天书》

第3位《'97秘技宝典》

第4位《'94典藏本》

第5位《'95典藏本》

第6位《'94合订本》

第7位《格斗天书·3D版》

第8位《世嘉专辑》

第9位《秘技宝典》

期待书刊：《电子游戏文化丛书》——《任天堂的阴谋》、《世嘉大战略》及《任天堂VS索尼》 **广西合浦 曾宪洋**



IQ试验室

我是一名维吾尔族的学生，我想写一篇关于电子游戏的文章（维文，我的处女作），希望能帮助我。

①电子游戏是什么时候，被谁所发明？②任天堂和世嘉公司什么时候建立的？③任天堂红白机和世嘉MD什么时候发明和发售的？每个机种第一个发售的是哪个游戏？④PS和SS分别什么时候发售的，PS和SS分别第一个发售的游戏是哪个？⑤GAME BOY是什么时候被谁发明？⑥中山隼雄的简历；山内溥的简历；中村雅哉的简历；饭野贤治的简历。这些人士的名字日语该怎么写？

新疆 雄卡尔

（无类按：这些问题以前在本刊都陆续介绍过。哪位读者有兴趣，可来信告之。算是个游戏业知识测验吧。能答出的话，至少是初段水平。）

1.GB口袋妖怪（红装）在我到了港口后上了船，见到船长，他只说话并不给我贵刊曾介绍过的01号机器，这是为何？且对换自行车的对换卷第一次玩时得到但无法对换，第二次压根没得到，为何？

2.信长的野望流程如何进行，其中的一些名字什么的是日文，能否为我解释一下。

3.第二次机器人大战G共有多少个分岐点，虽已通关，但仍想得到更完美的地步。

辽宁沈阳 李宇



以上问题欢迎玩友来信解答！
如有问题也欢迎来信求解！

爸爸：上街别老盯着游戏杂志行吗？
小史：行！
回到家中
爸爸：你怎么老盯着游戏杂志看？
小史：别光说我，你怎么老盯着女人看？

电玩迷语录

小史递上成绩单
爸爸：“你答应过，考不到前五名就誓不买PS！
小史：“好，那就买SS吧！”

凤舞大墙墙更现奔色霓虹

凤凰之舞

废话就不多说了，请看色廊。只愿你们的明天像 PHOENIX 一样战无不胜、一样不死，像舞一样风靡一世、一样风姿绰约，但你们要记住一点：MAI IS BELONGS TO PHOENIX(ME)！

还要说一件事情：在 3 月的《家用××××××》中插 2 之与本廊同类性质栏目的五幅作品中发现有四幅抄袭日本漫画家作品，分别为左 2(开田裕治《机动战士高达 F91》)、左 3(山田章博之个人插画)、右 1(芦田豐雄之《魔神英雄传》)、右 2(《V—JUMP》中之插画《勇者斗恶龙》)，请有关人士洁身自好！！另感谢 AKIRA 调查意见协力！

—廊主 SHADOW PHOENIX



▲《最终隐藏角色—EX 舞》 北京 R.E.D

▲美艳且带着隐藏人物特有的邪气之舞，真是让我向往啊，不知你的"真·新面孔"队练得如何啦，告诉你 PS 版《KOF' 97》中可直接选大蛇出来，而 SS 版却不行，残念ですね……

(『廊 POWER』:★★★★)



▶《舞》 四川宜宾 刘长慧

▶样子有些像《SPEED》的主演桑德拉·布洛克，画面具有美式风格。哇，胳膊上还纹有我情敌的名字，唉……ICE-CREAM 有些太大了吧！(『廊 POWER』:★★★)

◣八神、望月双角、右京及雪版舞也很具风采哦，不过今后注意禁用铅笔绘稿，否则扫描时难度很大，对原稿也有损害性。(『廊 POWER』:★★)



◀《不知火舞》 黑龙江齐齐哈尔 夏源麟

▼咦，何时她改行去当算命了的呢？不如先给我算一卦，看看我和她的未来能否结成姻缘。八神也有够倒霉，只能失意到永远了。

(『廊 POWER』:★★★)



▶《天命如此?》 安徽蚌埠 王婷婷

舞战画廊廊渐破风雷苍穹



▲《舞》 广西蒙山 TAXI

◀很独出心裁的作品，看见她，总有种舞蹈演员的感觉。依舞这种优秀身材和美丽容颜做个 DANCER，定会一鸣惊人的。(『廊 POWER』：★★★☆)



▶《无题》 四川内江 陈鹏

◥新婚后的安迪真是从一名帅气忍者变成家庭妇男一位，又是洗衣服又是擦玻璃，而我们可爱的舞却在一边悠哉悠哉地玩 PS，难道舞真这般骄横吗，抑或是安迪心甘情愿的呢？(『廊 POWER』：★★★☆)



◀《七夕之夜》 湖南衡阳 陈钊

▲牛郎织女相逢日，皎洁明月下的安迪与舞悠闲地散着步，此时天上应挂着上弦月，你这 MOON 似乎方向有误哦，但愿下个七夕与舞“缠绵”的是我而不是这个头滴斗大汗珠，手臂哆嗦害羞的安迪。(『廊 POWER』：★★☆)



▶《不知火舞》 陕西勉县 张健

▶看来看去总感觉有些真宫寺·樱的影子，衣衫的飘动处理得不错，以后画稿尽量不要太大了哦。(『廊 POWER』：★★★★)

凤凰舞

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“××赏”者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）；在“还我河山”活动中获准刊登者获赠三期杂志各二册。

龙哥热线

●①SNK的业务机板MVS有组装（台、港产）、原装之分，如何辨别？②NGO卡带盗版很多，单看卡带外壳和芯片插脚处是否可辨出原版与盗版之分？③我欲购“街霸Ⅲ 2ND”，不知此板98年3月的价格是多少？另CAPCOM本公司生产的内置Q-SOUND™系统的新29寸业务用机其价几何？（广州有现货）整套是否一万元以内？④何处可购（国内）SS原版软件？（如“格兰蒂亚”、“守护英雄”等） （浙江省丽水市读者）

①将基板拿在手中仔细寻找“MADE IN JAPAN”字样，并认真检查其制造工艺是否规矩、细致？其实只要集成电路某些环节上有“SNK”字样或该游戏制作公司的名称（或游戏名称缩写），应该没什么问题。②须小心为上，光看外壳等未必分得清。使用中若发现过场动画的字幕全是乱码，则必是盗版带。③价格恐怕得在板会上多打听了（“SF Ⅲ 2ND”基板的日元折换价约人民币7千）。原装双人同侧对战筐体售价一般较高（世嘉凭借精湛制造工艺生产的专用对战机台“BLAST CITY”，价格更是惊人），CAPCOM的则要低一些，“Q-SOUND” 25寸型筐体约6千，29寸型估计不会过万。④四通公司如没有，较近的可请人从香港买。

包打听

●SFC“圣剑传说3”找到七个精灵，最后一个木精灵怎么也找不到（进不了树之海）仅在花之森林见一人说长篇大论日文——请问从月夜森林救出月精灵后如何找到木精灵？●SFC“天地创造”中，打完第一个试训塔后进入塔2，2中仅一层可打，打出的光点是啥意思？为何无情节？如何打通塔2？（重庆 孙伟）——欢迎读者来信询问或解答！（请注明“龙哥热线”，鼓励解答者）

●关于主机周边？（超相当大量读者来信、来电询问）

“买了次世代回家一接上电视，画面就变红或变绿或黑白或带颜色上下跳”、“大容量、×合一的方便卡不好用”、“型号不同的主机买哪一种好”、“光头又坏啦……”等等“糟糕”的问题总是困扰着我们。首先，对家中电视没信心的朋友今后想买游戏机请将TV拿至店中现场试验。制式转换器不是万能侠，玩友偏认为它啥都能转，其实它只能将N制和P60互转。老型号日本原装彩电有相当一部分只有PAL50制且无V-HOLD调节，玩游戏很是麻烦（可考虑加装N3.58）。在场频对路或有V调的条件下：若您电视只有RF射频，请加装SS、PS专用小制转。为了避免无谓的精力、财力损失，这里有以下建议：

主机耐用部件务求原装正品；加速卡、记忆卡等尽量不追求多功能、大容量，因为非原厂产品的可靠性方面可能会令人担心。对于光头之类，刚收到一封信，玩家言及反复用“无水乙醇”清洗过（反复者，第一次效果很好，便有了第二次……），直到最后一次彻底地“洗”掉那层增透膜之后，就所有的盘子都读不出了，再换光头呢？PS还分长线短线，一系列问题将玩友折腾够。所以——**千万不要擅自动光头，请老牌技师检修；无论何时、何地、何种理由皆不可加大光头功率**以求“读盘顺畅”。

> **跨机种读者大反攻①：唯有知PS之可怕者，才能打败PS！**
> **跨机种读者大反攻②：我们承认SS软体品质较佳，但并不表示PS的游戏就是只有画面没有剧情。不要做无意义的漫骂。**
> **零机种天师大总结③：究竟是谁骂谁呀？闯关族要团结嘛！**

●恶魔猎人多诺凡总是带着一个小女孩，请问这个小女孩是什么来头，她总抱着一个布娃娃干啥？ （DONOVAN）

来头？天生具备魔界神力。平常从不说话，在村中总受小孩欺侮，连唯一的伙伴布娃娃都被抢走了，发功后娃娃回到身边，吓得抢东西小孩大哭大闹。村中因迪米特利、莫莉安、福布斯、派隆、比沙蒙等大魔的乱战，人心荒荒。多诺凡恰与蕾蕾相似，扮演着除魔猎人的角色（游戏中这两位弱不可及，故事里却成了英雄）。半魔化的多诺凡以超常的忍耐力试图用人间界的部分心灵坚持战斗，并认为小女孩与其在村中被认为是魔鬼不如跟上他去除魔，而她则认定没有自己的帮助多诺绝不会除魔成功，于是重新抱起无头（被大刀砍下）洋娃。阿妮塔，总在酷哥身后大老远的地方快步跟着，唯哭笑时表现出人类一面。天尊超经典角色设定之一。

●土星花式滑雪SSS如何打出隐藏人物？ （若干选票提及）

大家如此爱打滑雪游戏有些出乎编者预料（含PS滑雪）——而本游戏验证能力的指标为：您若在EXTREM03打出1200点以上则基本合格——先打出基本型4名隐藏人物，然后只要用当前出现的8个人分别完成任意一条赛道——再度选人时，在选基本型隐藏人物时按住L或R并以A决定则秘密人物出现。选人时按住Z键再以A决定则人物颜色变化——选赛道时（注：打出所有隐藏人物后）若同时按住L、R键决定，则隐藏赛道出现。有读者将SSS列为排行榜首，还道出心情感受，可说是玩家——多位读者投票告之“超时空要塞·可有记起爱”是多么令人感动，他们都“在明美的歌声中战斗和落泪”，龙哥在此对各位也是脱帽致敬啦！

●①艾尼克斯是否会帮SS制作“勇7”呢？②为什么世嘉不拉拢艾尼克斯并让他成为史克威尔这样，只为一家硬体公司卖命的软件商呢？（很多读者来信中反映）

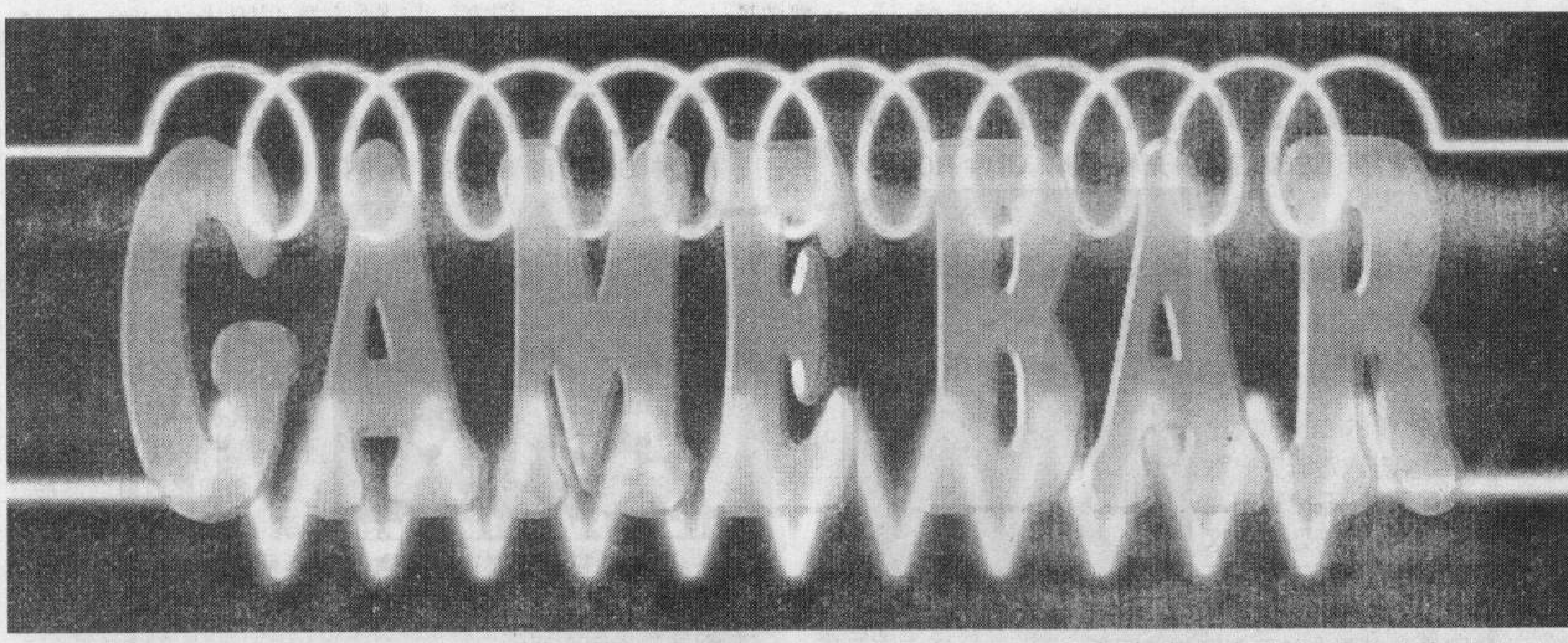
艾为SS制作重量级作品的概率并非恒等于0。对于游戏而言，只要能发挥主机机能、做出自家风格，就有机会成功，（艾已与世嘉合作推出“足球RPG”），假如只是跟在别人后面，一辈子注定完蛋。玩家打游戏可不是玩名字（或名气、销量等），以SS为例，玩家如今必须变“SS上没有什么”为“SS都有些什么呢？”。

●你们凭啥认为GAME ARTS会铁定跟SEGA？ （PS迷）

这是个在世嘉多年提携下成长起来的优秀软件开发商，虽然其规模、名气不是很大，但推出的游戏绝不含糊——我们无意让每名读者都认可之，可如果该公司移情别恋，那世嘉岂不白栽培游戏艺术了？该公司加入PS的可能性很小，会否加盟PS2更只有天知道。的确，各地玩家都希望在“妖刀”上见到“格兰蒂亚2”和“武装雄狮3”——“一场游戏一场梦”？！实现度51%……

●好像PS画面比SS细呀，音质呢？用原版片可校正光头吗？PS可以接电脑显示器吗？我的7000型PS据说底板不如以前型号，不知会影响使用寿命？PS不会再降价吧？“光明力量3”系列会移植给PS吗？“陆行鸟之不思议迷宫”——如此之差的游戏为何评价这么高？我们这儿没人玩！另外我觉得SS版“拉力”是家用机赛车操作感最棒的，小编们认为呢？（沪上跨机种玩家）

①画面上二者都不占优势（三维优势是N64），以人耳判定，PS的音质确较土星要有弹性。②不可以。③PC是完全可以接受普通AV信号的。④7000型没任何问题。价格则取决于供需。⑤概率1%。⑥参看本期有关“玩家分派”这一敏感话题的“论断”。⑦小天天认为“土星DAYTONA巡回版”的操纵感绝佳，不过，它和“拉力加强版”都是支持联机对战的，请用0137型ANALOG手柄和联机线好好地与朋友享受此类真正强调操作手法的硬派RAC吧！



空间有限，闲聊无限！

樱大战 2 · 望君珍重

(サクラ大战 2 · 君,死にたもうことなかれ)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 AVG + SLG 媒体 CD－ROM × 3



与“FF7”和“FF6”所不同的是,“樱大战 2”和“樱大战”在第一眼看上去，似乎并没有太大的差异，然而个中的奥妙，却是要好好地玩过之后才能领略。无论是从技术力还是故事编写能力上来说，都给人一种日趋成熟的感觉。

音乐与动画是一如既往的出色；人物形象的设计，也许是经过了一年的发展，同前作稍稍有些不同；新增加的两个角色：织姬和雷，人物的个性鲜明，有着非常出色的表现。整个故事的构架也日趋完善，其悲剧的成分较之前作也有所增强。

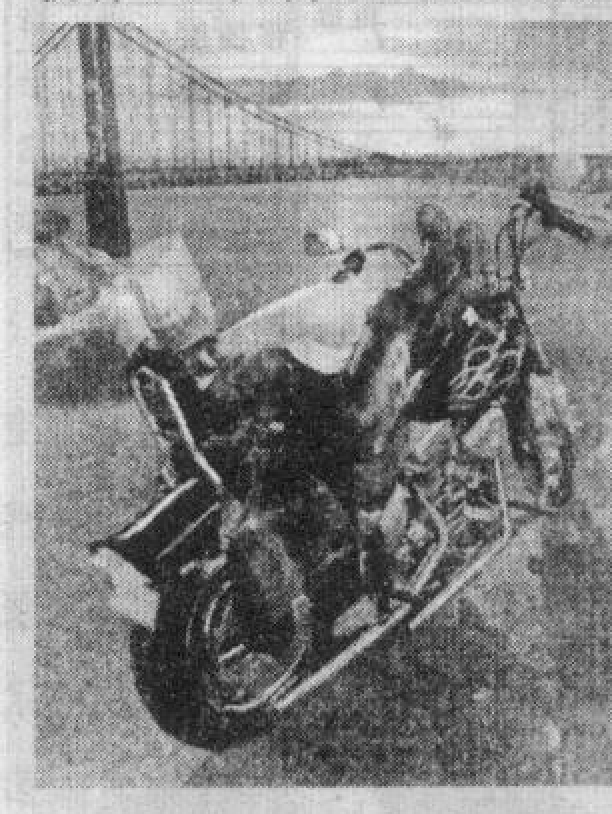
比较令人不满的，是在新角色的光辉之下，原有的部分角色却显得苍白和薄弱了。尤其是神崎堇与织姬两人，由于两人都表现出骄纵的性格，所以在如何分辨的问题上，有时使人感到作者尚缺乏力度——当然，作为游戏来说，目前的水平已经是相当不错的了。

“樱大战”所阐述的，是两大永恒不变的主题：战争与和平，战争与爱情。单是凭借着“以爱止战”这个主题，就已经够得上道德指数的高分了。另外还想多说一句的是，千万不要拿这个分数去和 GAME BAR 对前作的评分相比，从而得出种种奇怪的结论。原因在前些时候已经说过：评分标准已经改变，打分亦有所压制，相差几个月的分数之间已完全没有了可比性。 ——KEN

角　色：8.5	原创性：9
画　面：8.5	上手度：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	投入度：8.5
操作性：8	总评价：8.56
道德指数：8、似水柔情	

铁拳 3(TEKKEN3)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



虽然单纯从街机的移植度来说，PS 版还稍稍差那么一点点，但其独有的附加机能，已大大弥补了这小小的不足：这个作品足以成为动作游戏中的经典之作。

“铁拳 3”是一个充分体现了南梦宫技术力和 PS 底力的一个游戏。在双方的努力下，它已经达到了近乎完美的水平，可谓是玩家梦寐以求的一个超级大作。PS 版在技对技之间的互补与相克方面，作了一定的修改，使得作品在这方面较之以街机更趋完善。关节技琳琅满目，精彩而逼真的场面令人眼花缭乱，瞠目结舌。

人物性格特点与招数之间的配合也是同类游戏中所少见的，故而招数一旦施展开来，给人以非常和谐的美感——在这方面“DOA”就显得非常薄弱。美丽的 CG 画面，更成为不可多得的精品，外加的前作 CG 鉴赏机能，更是以十分的程度满足了“铁拳”迷们的要求。

“TK3”中别具特色且令人兴味十足的是两个附加游戏：“铁拳 · 球”和“铁拳 · 历险”。这是否意味着南梦宫有意推出以此系列人物为主角的球类游戏或者过版动作游戏呢？现在还不清楚。但相信 NAMCO 不会想不到内中的商业价值。

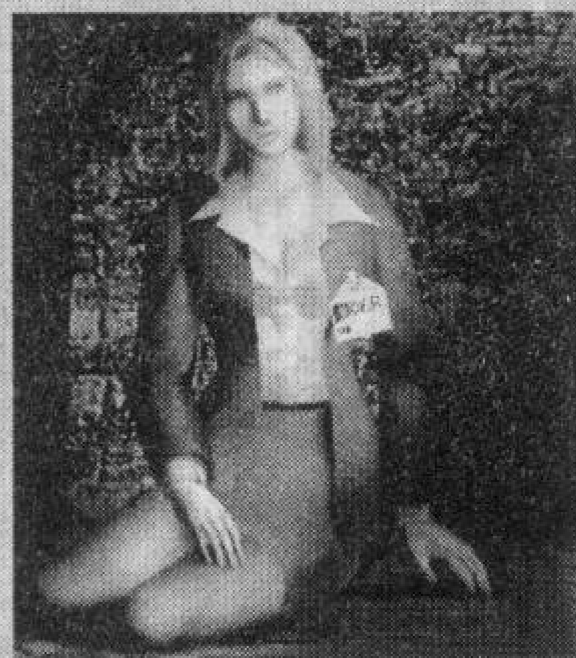
但是“铁拳”也有致命的弱点。稍有点识别能力的玩家，不会看不到它在道德标准上的模糊和片面。它所表现出来的残酷、施虐和宿命的人生观，从另一个方面极大程度地影响了该作品的艺术价值。使之成为一个令人感慨的遗憾。

——真宫寺

角　色：8.5	原创性：9
画　面：8.5	上手度：7.5
音　乐：8.5	移植度：9
情　节：8	投入度：9
操作性：8.5	总评价：8.5
道德指数：2、冷血、歹毒、无情	

死亡之屋(THE HOUSE OF THE DEAD)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 光枪 媒体 CD－ROM



尽管一口气打完了街机版的 HOD,但对原作实在没有好感的笔者，仍然培养不起买 SS 版的兴趣——尤其是看到那种移植度的时候。

游戏开始前的 DEMO 就让人感觉不妙了,进入游戏中一看更是令人哭笑不得:在色彩如此简单的情况下,还只能处理成这样的多边形图像，实在有点可怜。游戏技术上的差距使人产生"为何非要移植这个东西"的感觉——特别是在其原作并不卖座的情况下。

屏幕的闪烁是游戏在技术力上又一大缺陷。而早先在"VR 特警"系列的移植中,这个缺陷完全不存在。如果玩家想要同朋友一起玩双枪的"死亡之屋",那就一定要挑选身体最好、精神最佳的时候，而且一定要每过 5 分钟休息一次，否则必然会象日本小朋友那样诱发癫痫。单枪作战也好不到那里去——笔者玩了 7、8 分钟之后,也已经开始头痛了。

抄袭"生化危机"的情节,加上以"除害"为名的滥杀,以及令人作呕的人物设计，确立了"HOD"在道德指数上的低下。这种游戏的诞生实在令世嘉汗颜。

——KEN

角　色:	6	原创性:	6.5
画　面:	6	上手度:	8
音　乐:	7	移植度:	7
情　节:	7	投入度:	7
操作性:	8	总评价:	6.94
道德指数:4.5、无聊的僵尸			

'97 格斗之王(THE KING OF FIGHTERS '97)

机种 SS 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 CD－ROM



"KOF"系列在土星上移植了三次。"97"的水平,大约可以说是中间的水平——不及"95"的出色,但比之"96"实在是有不小的进步。

画面的移植度当然趋于完美,操作性也感觉好了很多。有些街机玩家坚决不相信 SS 的手柄能够超过街机的摇杆，其实那只是一个习惯的问题，事实上摇杆和一个好的手柄之间的差距是很明显的。

对于"KOF"游戏性的评价,笔者已经有些厌烦了:不会连招固然无趣，靠着连续技一锤定音又有多大意思呢？总归是太过于表演化了一些。这个东西有点象曹操嘴里的鸡肋,食之无味、弃之可惜，虽然年年做、年年都有人玩,却实在没有太多的东西可以表现的——这已成为了 SNK 的一个心病。当然,人物的设计颇得笔者的欢心,相信许多玩家就是被这种"COOL"感吸引上的。

道德指数,以"KOF"的残酷程度来说，虽然不是太为过分，有时也真的有点"不堪入目",一个均衡的分数是比较恰当的。

——真宫寺

角　色:	8	原创性:	8
画　面:	7.5	上手度:	7.5
音　乐:	7.5	移植度:	9
情　节:	——	投入度:	8
操作性:	8	总评价:	7.94
道德指数:5、淡淡的血腥			

龙之力量 2(DRAGON FORCE 2)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SLG 媒体 CD－ROM



一直以为 PS 版出了那个"千人对战"的仿冒品之后,就意味着"DF"就不会再登上土星的舞台了。没想到这个预言令人欣喜地落空了。

"百人对决"其实只不过是一个幌子,游戏的主要重点还是放在战略要素上的。作为较早在游戏机引入即时作战概念的战略游戏,"龙之力量"在此方面把握的是相当不错的。

笔者不想在这里对其他游戏说三道四，但是有一点是明显的:"C＆C"之类的即时战略游戏，实际上只是一个小战场的模拟，没有也不可能有大局感和战略感；而以前惯用的回合制战略游戏，在战略感上就可以把握的比较从容（但有时也实在是太从容了)。"龙之力量"在这两者之间找到了平衡点,实在是一条值得发展下去的道路。

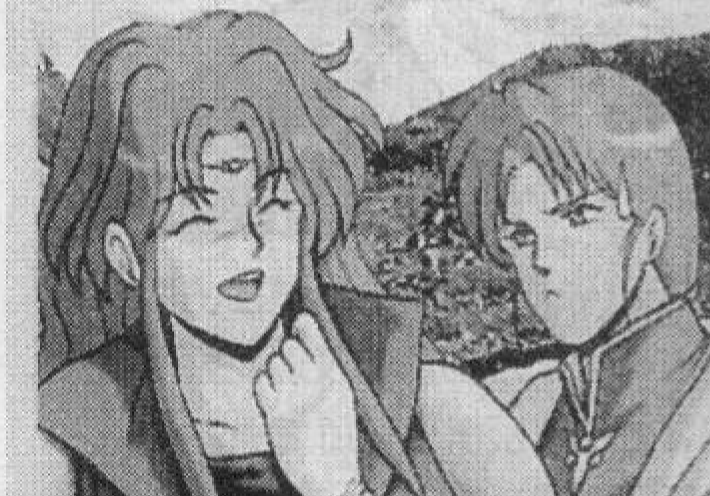
毕竟不是超大作,所以在画面与人物的刻画方面,"龙之力量 2"还令人有流于形式的感觉。至于道德指数，虽然又沿用了"正义与邪恶"这种放之四海皆准的原则，但总令人想到殖民战争，游戏本质也并非是反战，得到高分自然是困难的。

——真宫寺

角　色:	8	原创性:	8
画　面:	8	上手度:	7.5
音　乐:	8.5	移植度:	——
情　节:	7.5	投入度:	7.5
操作性:	8	总评价:	7.88
道德指数:6、没有对错的战争			

梦幻之星合集(PHANTASY STAR)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 RPG 媒体 CD－ROM



是怀着感情去买下这个游戏的。当然笔者自己也很清楚,也许今后很少会有机会重新再玩一遍了。

世嘉的怀旧系列，就如同它一贯的移植风格——重内在而不重包装。除了一个"索尼克合集"还有点意思之外,相较 NAMCO 在 PS 上的回忆录而言,"SEGA AGES"的其他作品简直就有点象不修边幅的村姑——这个"梦幻之星"合集更是如此,也许是土星行将消亡的缘故吧?

虽然所有的"PS"(注意不是 PLAY STATION!)系列,笔者都曾经玩过，但是有机会把他们放在一起欣赏，确实有一种说不出来的感受。土星似乎一下子变成了一个小小的世界,把历史兴衰荣辱的演变过程,完全展示在玩家面前,实在令人感慨万千。

平心而论,"梦幻之星"的前几作,虽然有不少灵感的火花，但还远不能踏入超级大作的殿堂。直到"千年纪的终结"诞生之后，世嘉才算有了一个真正意义上的 RPG 巨作。但是在土星上推出"PS5"的传说，也随着"妖刀"的挥起而自行消散了。梦幻世界的人们，究竟到那一天才能露出欢乐的笑颜呢？

——真宫寺

角　色:	7.5	原创性:	8
画　面:	7	上手度:	7
音　乐:	7	移植度:	10
情　节:	7.5	投入度:	7.5
操作性:	8	总评价:	7.72
道德指数:7.5、生命的热情			

寄生前夜(PARASITE EVE)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM×2



“寄生前夜”在“生化危机 2”之后发售实在是一个战略错误。因为这无疑把自己的弱点完全暴露在别人的光辉之下。

实际上“P·E”是非常适合于制作成 AVG 的，但史克威尔不知为何还是把它弄成了 RPG。当然作为 RPG 来说，结合了 CAPCOM AVG 特点和史克威尔 RPG 要素的“P·E”，也算是很有些新意——这尤其表现在故事交代方式和作战场面上。这种史克威尔式的改进和创新是非常值得肯定的。

但是类似的情节构架，总是让玩家自觉不自觉地与“BH2”相比较。这种情况下，“P·E”想获得超过“BH2”的成绩就有点困难了，给人的感觉是一个比较精致的仿制品，缺乏独特的魅力，也没能体现出史克威尔在 RPG 方面的大手笔。

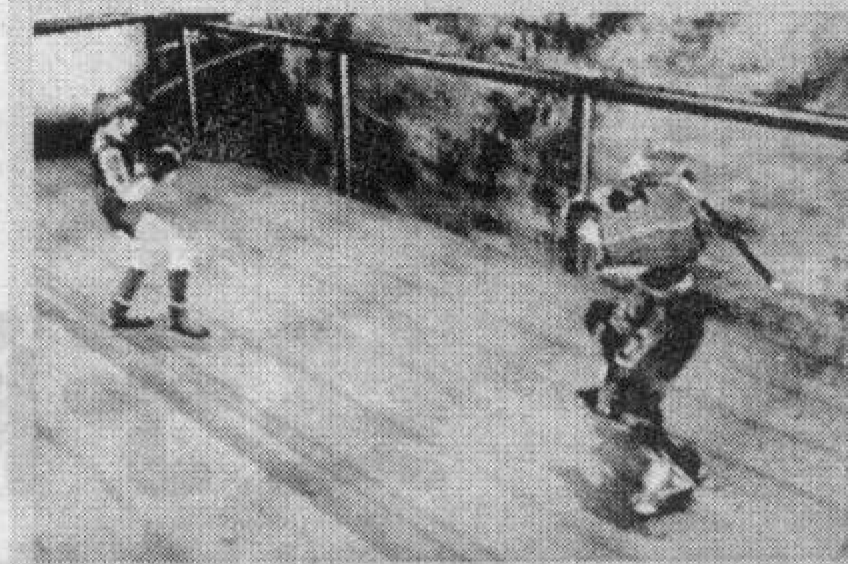
CG 画面的出色是游戏的卖点之一。但是只能说是“出色”，绝对不能说是“漂亮”——因为 CG 所表现的东西实在有点让人恶心。事实上，笔者至今也没有弄清楚为什么要制作这样的东西：它虽然以一个“正邪之争”为幌子，却竭尽恐怖和血腥为能事。游戏所反映出来的价值观和世界观是变态而阴暗的，在这一点上，“生化危机”系列有着同样的缺陷。在道德指数上，它只能得到较低的评价正是这个道理。

——KEN

角　色：8	原创性：7.5
画　面：8.5	上手度：7.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8.5	投入度：8.5
操作性：8	总评价：8.16
道德指数:4、恶心的惊栗	

神佑擂台·EHRGEIZ(GOD BLESS THE RING)

机种 ARC 厂商 SQUARE＋NAMCO 类型 3D－FTG 媒体 SYSTEM 12



虽然说，“神佑擂台”是史克威尔初出街机的第一作，但是以其在“TOBAL”系列中的表现，和这块可与 PS 互换的底板来看，还冠以“新军”的称号显然并不妥当。

也许是考虑到自己在街机市场上的号召力尚且不够，也许是与南梦宫有着藕断丝连的感情，这一次史氏能够想到打着 NAMCO 的旗号来推广这个“神佑擂台”，也算是出了奇招了。

画面效果上，尽管有着半透明和光源处理的掩饰，像素的低劣仍然非常明显——尤其是被放在 29 英寸的显示器上。操作性方面则非常接近于“TOBAL”，看来史克威尔也想保留住自己的特点，以免在竞争中被同化。然而在人物性格和动作设计方面却流于俗套——除了克劳德还算有点新意以外。

从道德指数的角度来讲，此作没有太多阴损缺德的招数，总算还在动作游戏可以接受的范围以内，到底还过得去。

——SONIC

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8
操作性：8	总评价：7.86
道德指数:5.5、以杀止杀	

J联盟 实况·胜利十一人3

(J.LEAGUE 实况·WINNING ELEVEN 3)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM



一直以为，次世代的足球游戏中的典范之作是世嘉的“V GOAL”系列，KONAMI 的“J 联盟实况”系列只是一个不错的点缀。但是这个“3”的出现打破了这一规律。

自从制作了 N64 版的足球游戏之后，KONAMI 似乎一下子找到了足球游戏的感觉。在这个游戏中，队员的操作感、球感以及奔跑的感觉无不维妙维肖，各种战术的运用更是的得到了最真实的体现。在气氛的烘托下，玩家仿佛真的置身于激烈赛场，重温那激动人心的一幕。

游戏对球场的尺寸把握上非常得当，许多足球游戏（包括“V GOAL”系列）总给人以球场过小，过中场太容易的感觉，然而这个“WE”就显得比较实际一些，中场的争夺也被恰如其分地模拟出来了。它虽然不是最完美的（说老实话，这个连 CG DEMO 都没有的游戏是非常不完美的），但却可以被称为是目前最出色的足球游戏。

竞技体育项目虽然也有暴力和流氓出现，但是那只是极少数的负面影响，游戏根本就没有刻意去追求或表示。这种展示人类体能和智力的游戏，鼓励人们奋进与竞争，是值得推广和宣传的。相信读者对它的道德指数自有公断。

——SONIC

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8.5
操作性：7.5	总评价：7.79
道德指数:8、理智＋激情	

眼尖的读者很容易就能看出 GAME BAR 发生了哪些变化。是的，“道德指数”——一个中国游戏论坛独有的评判标准诞生了！按照上海玩友王海川的建议，从本期开始，游戏的好坏不再仅仅以外在的表现为标准——相反的，10 分制道德指数的高低，能让玩友看到评论者对具体游戏的道德观的评判。

所谓的道德指数，是游戏制作者道德观、世界观的反映。我们常常说的“不符合国情”，也多指道德标准的不相符。GAME BAR 中对道德指数的确定，应以人类基本的文明观、道德观为基准、以中国文化的审美标准为尺度作评判，绝对不会附加私人感情。

道德指数并不仅仅是暴力程度的反映。实际操作中，只有那种积极鼓励人们上进、以伟大情感和高尚道德来感染玩家的游戏，才应得到较高的道德指数。那些远离生活，一味陶醉在世外桃源中的游戏，最多只是勉强及格的水平。

虽然道德指数与游戏好玩不好玩关系不大，但每一种艺术形式都会有人用道德去评判，新兴艺术形式——电子游戏也不例外。我们希望，道德指数的诞生，能够真正提高中国游戏玩家的鉴赏水平，能够真正触动中国游戏业的发展。为了做到这一点，我们将鞠躬尽瘁，死而后已。

GB玩友的福音

中国唯一一本 GAME BOY 特辑

终于问世！

可以观望，但别错失机会！

5月下旬出版
定价 **14.00** 元
（邮购另加1元）



读者对象 所有 GAME BOY 持有者

GAME BOY 的乐趣是其它人所无法体验的！

内 容

收录 GB 经典游戏近 500 部！
GB 硬件，周边产品解析
近 2000 条 GB 游戏秘技、偏方
十几部 GB 游戏攻略
每部游戏均含内容简介、攻略要点、生产厂商、发行日期、游戏方式、游戏容量等。

《电子游戏软件》杂志社编著
版权完全拥有

全书 272 面，大 32 开，70 克胶版纸印刷，封面 200 克进口铜版纸复膜。
邮购请加挂号费 1 元，邮费免取

偶像 GENERATION
之陆行鸟

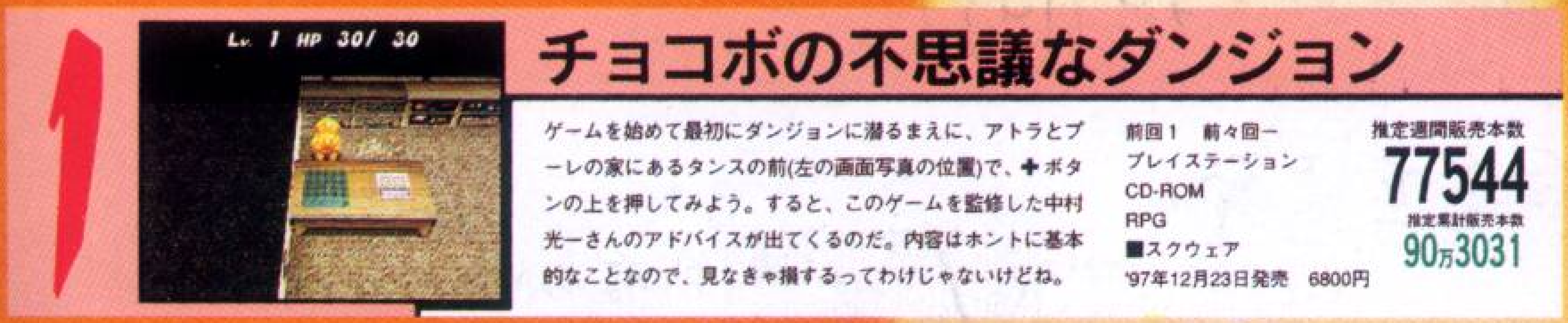


身陷紫蓝鸽子“杀阵”，它怎样才能逃出生天呢，没关系，它是会“特技”的。

早在FC时代的《太空战士II》时，这位可爱的鸟儿就以其独特诙谐的风格在业界中跑来跑去。粗粗一算，有它加盟的游戏已有9部了，作为PS的爱将SQUARE的吉祥物，现在似乎已经慢慢挑战任天堂的马里奥和世嘉的索尼克的统领地位，在PS阵营唯一能与之抗衡也许就是《PARAPPA THE RAPPER》中那位似狗非狗、似人非人的小怪物了吧。

在去年12月23日PS上发行的以《陆行鸟之不思议的谜宫》为题的游戏中它竟以主角姿态堂而皇之登堂入室，看来它的地位正呈直线上升。用句赶时髦的话就是“人气爆发”吧，看不出来这只小黄鸟会有如此大的POWER，在游戏中它翻山越岭，涉水过河，万里江山纵横，千顷碧波驰骋，假设有一天满世界全是它的翩翩倩影，你会不会想起当年的这只黄毛小鸟呢?

GO, CHOCOBO, TO NEXT NEXT GENERATION……


1

チョコボの不思議なダンジョン

ゲームを始めて最初にダンジョンに潜るまえに、アトラとプーレの家にあるタンスの前(左の画面写真の位置)で、✚ボタンの上を押してみよう。すると、このゲームを監修した中村光一さんのアドバイスが出てくるのだ。内容はホントに基本的なことなので、見なきゃ損するってわけじゃないけどね。

前回1　前々回ー
プレイステーション
CD-ROM
RPG
■スクウェア
'97年12月23日発売　6800円

推定週間販売本数
77544
推定累計販売本数
90万3031

《陆行鸟》刚一推出即杀入日本著名游戏杂志《ファミ通》的销售排行榜，这就是证据。





噢，好大的鸟啊，据说跑起来与我很像的。





我与同伴莫古的玩具版。

还记得在《FFVII》中第一个得到的幻兽就是由它驮着莫古去进攻的哦。



好学的我可在阅读魔法书，不会转职变成本刊的“魔法师”吧!



被这种大胖鸡如此端详可不是什么好事哦，别跑过去打我哦。

ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：6.40元